LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

UN DVD DA PIU' DI 8 GB
IL GIOCO COMPLETO IN ITALIANO
LEGACY OF KAIN BLOOD OMEN 2

www.gamesradar.it - Ottobre - n°108 - Edizione DVD € 7,90



RECENSIONE ESCLUSIVA!

F.E.A.R.

La paura prende corpo nell'FPS di Monolith.
Il miglior sparatutto del 2005?

PROVATO!

BLACK & WHITE 2

Le divinità si danno alla guerra!

SPECIALE!

PRONTI AL FUOCO

Gli sparatutto che si contenderanno i cuori degli appassionati nel futuro prossimo!

INOLTRE...

Le Anteprime di Ghost Recon Advanced Warfighter, Battlefield 2 Special Forces, Age of Empires III, Enemy Territory Quake Wars, Football Manager 2006, Gun

CALCIO D'INIZIO!

Recensito

FIFA 06

PROVATI...

Dragonshard, Myst V, Psychonauts, The Sims 2 Nightlife, e molti altri!





La paura uccide la mente. (Frank Herbert, Dune)

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

SOMMARIO

FIFA 06

86 La Serie A è iniziata, la Champions League anche. Correte a pagina 86 per leggere la recensione del nuovo *FIFA 06*!

26 GIOCO COMPLETO: LEGACY OF KAIN - BLOOD OMEN 2
Vampiri assetati di sangue, poteri sovrumani e combattimenti all'ultimo sangue: Kain il Non Morto è tornato ed è pronto a dare battaglia per il dominio di Nosgoth!

20 ESPLORA E GIOCA
GT Legends e *Dragonshard*: due fantastici demo tutti da giocare, contenuti nel disco argentato allegato a GMC.
Nel DVD di questo mese, che supera ancora una volta la soglia degli 8 GB, troverete i suddetti titoli e altri 22 demo, oltre alla solita collezione di patch, shareware e add on.
Da non perdere, lo spaventoso sparatutto *F.E.A.R.*, ma anche il demo esclusivo di *Starship Troopers* e quelli di *Conflict: Global Storm, The Suffering: Ties that Bind* e *Britzkrieg II*.

Demo esclusivo solo sul DVD!
Starship Troopers


Enemy Territory: Quake Wars - pag. 32


Black & White 2 - pag. 90


Dragonshard - pag. 96

SCOOP

ANTEPRIME



SPECIALI

RUBRICHE

HARDWARE


F.E.A.R. - pag. 78

Le prove di questo mese...

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO


NHL 06 - pag. 102

QUESTO MESE GMC PARLA DI

La paura fa 9

Il caporedattore della nostra rivista è un omone di un metro e novanta per un numero di chili tuttora coperto dal segreto militare. Sentirlo per telefono, mentre ci chiamava da Seattle, e ascoltare dalla sua voce la frase "questo gioco fa proprio paura" ci ha fatto un effetto strano.

Il buon Paglianti si è fatto intimidire facilmente dalla nuova opera di Monolith? Conoscendolo, non crediamo. Certo ne è rimasto entusiasta, come potrete leggere a pagina 78, tanto da assegnarle una votazione di tutto riguardo, nonostante la sei giorni transoceanica cui lo abbiamo sottoposto non sia stata delle più riposanti!

Mentre scriviamo, sul nostro forum Internet la discussione in merito alla nuova grafica di GMC prosegue con molti spunti interessanti. Desideriamo ringraziare tutti i lettori che hanno voluto complimentarsi con noi, ma anche e assolutamente tutti quelli che ci hanno criticato.

Questo mese non trovate grandi modifiche, perché vogliamo avere la possibilità di "digerire" i vostri commenti e di abituarci un po' al nuovo look. Nei numeri a venire, cercheremo di sintetizzare su queste pagine le numerosissime osservazioni che ci avete inviato.

Lasciateci esprimere, però, tutta la soddisfazione per un rapporto così diretto e schietto come quello che si è venuto a creare con chi ci legge. Non si contano, ormai, gli aspetti della rivista che sono stati direttamente influenzati, modificati o creati sulla base dei vostri suggerimenti. GMC è quindi sempre di più la *vostra* rivista! Continuate a farvi sentire, per noi è fondamentale.

Vi lasciamo alle numerose esclusive e anteprime di questo mese, con l'ormai consueto augurio…

Buona lettura e buon divertimento!

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Press Tour" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Trinacria" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Balliamo" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Carot de" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Depeche" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Nintendogs" Tradardi, Carlo "Speciale" Barone, Luca "Vacanza" Spinelli, Gianluca "Remes" Loggia, Mattia "Casello" Ravanelli,

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Lontano, lontano" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo "Dell'automobile" Dente, Vincenzo "Tempo di record" Beretta, Primoz "Overlord" Skulc, Matteo "San Francisco" Bittanti, Alessandro "Conflict" Galli, Marcello "Un giorno dopo" Cirillo, Marco "In attesa" Andreoli, Nemesis, Cinzia Pavesi, Emanuele "Università" Salvetto, Roberto "Lingue morte" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Martello" Abietti, Luca "Spostato" Chichizola, Silvia "Non risponde" Mungo, Mauro "Nautic vere" Bull, Davide "Processori" Giulivi, Paolo "Senza cellulare" Cupola, Andrea "Sirius" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Non facciamo l'onda" Soletta, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa Leanza, Christian "Bambino" Boscolo, Danilo "Telefonata" Gabrielli, Enrico "Far Cry" Vendemin, Andrea "Burnout Revenge" Babich

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera, Enrica Tarenzi
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
NUEVACOM S.r.l. Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. - Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Noterangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIREZIONE AMMINISTRATIVA Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE Federica Rossi, Elena Romanato, Alba Bonsira

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versarlo sul c/c postale n. 45950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. - Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 - 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustriale

5399
2/12/2004
anno 2003
60 185

Future Media Italy è parte di Future plc

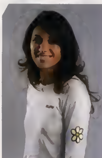
plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

La POSTA in gioco



L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
annulla@futureitaly.it

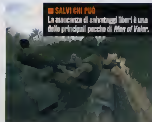
LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi. Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile. Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 120. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC! L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

SALVI CHI PUÒ

Scusa lo sfogo,
scusami, ma non ce la faccio più. Non ce la faccio, non resisto, sono superfrustrato, sono skizzato. Ora prendo e vado a piedi nella sede dei 2015 e gli faccio una scenata! Come si fa a rovinare un titolo come *Men of Valor*, con una grafica tra le più belle in circolazione, non mettendo i salvataggi?
Ma lo sai che, alla fine del gioco, dopo che per mezz'ora sei impegnato a completare una missione allucinante, ti tirano giù per un mezza pallottola di striscio e... devi ricominciare da così indietro che non ti ricordi nemmeno di esserci passato?
Il vostro voto (7) è stato troppo buono! Sono così incavolato che, dopo il 9 per la grafica, gli darei 2 in giocabilità! Vergogna! Ciao bella!
Marco – Thiene (Vicenza)

Caro Marco, credo esistano due possibili risposte. Quella breve è che *Men of Valor* è in uscita anche per Xbox, e che sulle console i salvataggi "a checkpoint" o simili sono uno standard. Questo, come puoi immaginare, rende più o meno inevitabile che anche la versione PC venga realizzata nello stesso modo. C'è, però, anche una seconda risposta, più lunga e generale: il problema dei salvataggi liberi (o meglio, della mancanza degli stessi) è soltanto un sintomo di un fenomeno ben più vasto, ovvero il disperato bisogno, da parte degli sviluppatori, di avere giochi lunghi. Per ragioni che vanno al di là della mia comprensione (non proprio, ma quasi), tanto il pubblico, quanto una grande parte degli addetti ai lavori hanno decretato che la longevità di un titolo è direttamente proporzionale alle ore necessarie per completarlo. In altre parole, se il gioco X richiede 10 ore, e il gioco Y ci impegna per 20, quest'ultimo è due volte più longevo – e, di conseguenza, più apprezzabile. In un mondo ideale, con risorse infinite, forse questo assioma sarebbe anche vero (per quanto ne dubiti). In realtà, però, ciò che succede, soprattutto nelle produzioni graficamente più impegnative, è che raddoppiare i contenuti raddoppia i costi, perché gli artisti devono inventarsi nuovi livelli, modelli, texture e via dicendo, ma non assicura il doppio di vendite. La soluzione, quindi, è fare sì che i contenuti presenti durino due volte tanto – e il sistema più semplice è riutilizzarli. Qualche sviluppatore lo fa in modo sottile (cambi un po' i colori, metti qualche nemico diverso, ribalti qualche livello, et voilà, ecco il "mondo oscuro" o il "mondo dei sogni" o qualcosa del genere), qualcun altro si limita ad aumentare ridicolmente la difficoltà di qualche passaggio o a non consentire il salvataggio libero – così, ogni volta che vieni ucciso, devi ripartire da qualche punto arbitrario, e trascorrere qualche tempo extra di gioco rimirando cose già viste. E il conteggio-minuti sale...



SALVI CHI PUÒ
La mancanza di salvataggi liberi è una delle principali pecche di *Men of Valor*.

> **"Come si fa a rovinare un gioco come *Men Of Valor* non mettendo i salvataggi?"**
>
> da Salvi chi può – Marco

I SEGRETI DI *GOTHIC II*

Ciao Nemesis,
sono un vostro lettore dal '98 e ti scrivo per la prima volta perché ho scoperto una cosa particolare in *Gothic II*. Dopo averlo acquistato (lo consiglio per bellezza e prezzo eccezionale) e averlo terminato due volte, spinto dalla curiosità (anche se pensavo non ci fosse nulla), ho scavalcato la palizzata degli Orchi nella valle delle miniere

dal Forum di



LA MALA SI FA ATTENDERE

Tra le tante cose belle dei videogiochi, c'è ne una che più di altre stuzzica gli appassionati: la cattiveria. Nella vita di ogni giorno dobbiamo fare i bravi, mentre nel mondo virtuale tutto è concesso. Il fatto garba a maverick.hunter, che nel **Thread** *"Mafia 2? Il Padrino? Nulla ancora?"* dice: Ho letto in giro sulla Rete che in America è già uscito *The Godfather*, un gioco in cui, se le persone vi vengono a sbattere contro, chinano il capo e si scusano! Finalmente un degno rivale di *Mafia*. Nessuno sa nulla a riguardo? Pronto matteo80: Quello che hai letto è un fake. EA ha posticipato il gioco a febbraio anche in America, visto che devono rifare il doppiaggio. In ogni caso, come sottolineato da Phoenix, i primi indizi sul titolo ci sono: Girano già dei trailer, è *Mafia* con il minno e i personaggi ufficiali.



Attenti ai MMORPG

Cara Nemesis,
il mio computer, ormai, è una macchina da gioco dalla potenza medio-bassa. Spulciando su siti non ufficiali, ho appreso con sollievo che a *Oblivion*, che considero già da ora, da bravo fan di *Morrowind*, un "must", potrò giocare, anche se scendendo a compromessi con la qualità grafica. Lo dico particolarmente confortato anche perché, probabilmente, sarà l'ultimo titolo cui giocherò "seriamente", principalmente per due motivi.
Primo: il gioco sta muovendosi sempre più verso l'online e abitando in uno sperduto paesino toscano, la Banda Larga me la posso anche scordare; secondo, una volta i videogame erano un passatempo per pochi, demonizzati dai più, ma bellissimi per chi, intravedendone le potenzialità, ne coglieva i frutti. Ormai, invece, assomigliano sempre più a una pericolosa droga (e mi riferisco soprattutto ai MMORPG) che, oltre a essere pericolosa per la vita sociale (non tollero di non poter andare al cinema con un amico perché questi ha il raduno della gilda su *WoW*), ha anche risvolti pericolosi sotto il profilo prettamente economico – vedi abbonamenti mensili.
Paradossalmente, e mi riallaccio a quanto affermato prima, ora che i videogame sono stati, per così dire, "metabolizzati" dalla società, che non li vede più come un pericolo per la stabilità mentale di chi vi gioca, questi sono diventati più insidiosi. A mio parere, in questo senso un qualsiasi MMORPG batte titoli molto più "scandalosi", come la serie di *GTA*. E le software house sono sempre pronte a guadagnarci sopra...
Mi spiace che questa lettera sia venuta fuori così, a mo' di flusso di coscienza. D'altronde, essendo solo un quattordicenne, le mie idee saranno forse immature. Queste sono solo le considerazioni che ho tratto riflettendo un po'.
Tanti saluti a te e alla redazione: continuate così!

Barone Rosso

Mio caro Barone Rosso, i punti che sollevi sono tutt'altro che immaturi o ingenui (anche se, ahimè, ho dovuto tagliarne praticamente metà).
Trovo interessante, in particolare, la questione "MMORPG contro *GTA*" – anche se, forse, tu la vivi in modo diverso a causa della tua dichiarata impossibilità di accedere ai giochi online.
In effetti, l'attenzione del pubblico e della stampa generalista è, ormai da tempo, rivolta contro la serie di Rockstar e titoli affini (recentemente, è stato il turno di *25 to Life*, altro gioco deliberatamente provocatorio), mentre i GdR online vengono sostanzialmente ignorati. Credo che la ragione sia semplice – da una parte, ci sono dei mondi creati apposta per essere "realistici" e violenti, in cui si vivono esperienze simili a quelle di cui leggiamo sui quotidiani; dall'altra, invece, ci sono gli Elfi e i maghi, le foreste e i labirinti con i draghi. È ovvio (almeno, a una prima occhiata) che questi ultimi mondi non possano avere un'influenza negativa, come non la può avere Tolkien o "La Spada nella Roccia". Eppure, le cose forse non stanno proprio così.
Anche senza arrivare agli episodi più allucinanti, come l'omicidio avvenuto in Cina a causa di una spada magica rubata, la sovrapposizione dei MMORPG al mondo reale è molto più profonda di quanto non sembrino pensare i commentatori della stampa. Tu parli del tuo amico che non viene al cinema perché ha un meeting della gilda e i casi simili (o anche più inquietanti) sono davvero frequenti. Alla fine, però, non credo che sia colpa dei giochi, nemmeno in questo caso. Se tante persone trovano più accettabile e importante la vita tra i folletti e i draghi, forse è perché quella nel mondo reale è peggio, non credi?

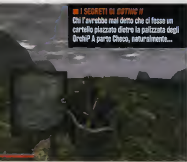
"Qualsiasi MMORPG batte titoli molto più "scandalosi", come la serie di *GTA*"

da Attenti ai MMORPG – Barone Rosso

e, dietro di essa, ho trovato una distesa immensa e desolata con questo curioso cartello, che i programmatori devono aver inserito.
Inoltre, volevo sapere se hai maggiori informazioni su *Gothic III*.
Grazie e un saluto.

Checo

Complimenti per la dedizione, Checo. Non solo hai finito *Gothic II* due volte, ma ti sei messo anche a cercare gli Easter Eggs – se fossi nei panni degli sviluppatori Piranha Bytes, mi sentirei davvero onorata...
Per quanto riguarda il seguito, invece, temo di non avere nulla di nuovo da dirti. Ciò che posso fare è, semplicemente, segnalarti il sito ufficiale, **www.gothic3.com**, gestito dagli stessi Piranha Bytes. Per il momento non c'è molto ma, nei prossimi mesi, sono certa che le notizie fioccheranno...


I SEGRETI DI *GOTHIC II*
Chi l'avrebbe mai detto che ci fosse un cartello piazzato dietro la palizzata degli Orchi? A parte Checo, naturalmente...

ADDIO, SPLIT-SCREEN

Cara Nemesis,
vorrei parlarti di un problema. Non capisco per quale motivo siano aumentati considerevolmente i giochi online, ma, soprattutto, perché diminuiscono i titoli in cui si ci può divertire in due su uno stesso PC? I primi esempi che mi vengono in mente, in cui non è consentito giocare assieme, sono *FlotOut* e i due *Need For Speed*

IN BREVE

Ciao Nemesis, ho comprato il numero di settembre 2005 e, mentre lo sfogliavo, ho visto la schermata di un gioco che sembrerebbe carino, ma di cui manca il titolo. L'immagine si trova alla pagina 8 della rivista, nel riquadro in rosso.
Spero tu possa rivelarmelo.

Mariano 81

Mariano, a meno che non sia successo qualcosa di terribile durante l'impaginazione e – contemporaneamente – ai miei neuroni, dovrebbe trattarsi di *Act of War*, cui viene fatto riferimento nella risposta.

Cara Nemesis, prima di cominciare con le domande volevo farti i complimenti perché sei veramente bellissima. Ora, passiamo alle richieste: sai per caso se THQ o qualche altra casa ha in serbo un nuovo gioco di wrestling per PC?
Ne sono alla disperata ricerca da molto tempo, ma finora non ho trovato nulla. Confido nella tua gentilezza

dal Forum di gamesradar



AVERLI CERTI PROBLEMI...

C'è chi ne ha pochi e chi ne ha troppi, di videogiochi spassosi con cui trascorrere mesi di sano impegno ludico. A giudicare da quanto si legge in "IL DUBBIO [Scelta giochi]", ike.nus fa parte di quest'ultima categoria di fortunelli: Tra prestiti, giochi budget, regali e uno pagato di tasca mia, mi ritrovo tutta questa roba installata: *Vampire Bloodlines* (bello), *Need for Speed: Underground 2* (non finisce più, ma ha stile), *GTA: SA* (mi sono annoiato), *Hitman 2* (comincio adesso), *Pariah* (tanto per giocare a un FPS), *Half-Life 2* (per i Mod), *Morrowind* (per i pomeriggi solitari)... E scusa se interrompiamo la tua lista! Al mio posto cosa disinstallereste? Need for click: Personalmente disinstallerei *Need for Speed*...
Secondo noi di GMC, invece, dovresti tenerteli tutti e godere di tanta abbondanza.

Underground. Sarebbe stato più bello se, oltre a sfidarsi via Internet, ci fosse stata la libertà di divertirsi su uno stesso PC, a schermo diviso. Anche i giochi stealth o sparatutto potrebbero usufruire di questo sistema, invece di farci spendere ogni mese molti euro per la connessione a Internet. Mi puoi consigliare qualche titolo automobilistico e stealth o d'azione in cui sia consentito giocare in due?Un altro punto su cui desidero soffermarmi riguarda il fatto che, ormai, ci sono i "generi" nei videogame: ma perché alcune case produttrici, come ha fatto Rockstar nel produrre i vari *GTA*, non creano un misto di generi.

Una strada sarebbe creare un capolavoro in cui esistano sezioni di pura esplorazione e avventura, nello stile di *Still Life* o *Gabriel Knight 3*, sezioni di guida, sezioni stealth dove si debba entrare silenziosamente in qualche luogo e altro ancora, sezioni d'azione in cui sparare o fermare in qualche modo un furfante. Un gioco così realizzato, meriterebbe non 10, ma 11.
Spero che tu risponda alle mie domande.

NSPGabriel Knight

Carissimo, c'è una ragione semplicissima per cui il multiplayer in split-screen è così raro:



ADDIO, SPLIT-SCREEN
Un gioco come *Need for Speed Underground 2* richiederebbe un computer davvero potente, per girare a schermo diviso.

nonostante la ridotta area visualizzata, richiede quasi il doppio delle risorse (o quasi). Per esempio, la fisica dell'automobile deve essere calcolata due volte; i controlli vanno processati per due vetture diverse; la parte di mondo visibile deve essere calcolata per ciascuno dei punti di vista, e via dicendo. E questo nei giochi di guida - per titoli con ambienti meno "controllati", come gli FPS, le cose sono anche più complesse.
D'altra parte, il multiplayer online consente a ciascun PC di dedicare tutta la propria potenza alle necessità del singolo giocatore (salvo la minima parte richiesta per comunicare con l'esterno) e questa è, naturalmente, Una Bella Cosa.
Per la questione generi misti eccetera, credo di aver già risposto qualche mese addietro e la mia posizione non cambia: trovo che sia meglio dedicarsi a simulare

La redazione risponde Troppo buoni con *Imperial Glory*

Cara Nemesis,
è la prima volta che scrivo a questo fantastico mensile, di cui sono un accanito lettore. Il motivo per cui lo faccio risiede nel nuovo gioco di Eidos: *Imperial Glory*.
Scorrendo le immagini sui vari siti in attesa della sua uscita (immagini veramente belle, non c'è che dire) e leggendo avidamente la vostra recensione (che aspettavo impazientemente), in cui il gioco nel complesso era valutato con 8, mi sono convinto a comprarlo (ero effettivamente indeciso fra *Imperial Glory* e il nuovo *Cossacks*, ambientato nel medesimo periodo). Ora, o ho giocato solo per poco tempo, però mi pare di aver trovato un numero impressionante di bug e funzioni sballate, sia nella modalità strategica, sia in quella "tattica". Per esempio, in quest'ultima o si imbatte in unità di fanteria che necessitano di un perfetto allineamento per sparare; in battaglie navali in cui anche vascelli in ottime condizioni scappano per motivi indecifrabili, pur quando stanno vincendo; nella necessità di girare tutto il campo di battaglia con la telecamera per rintracciare le unità sparse per la mappa; e in altro ancora.
Non va meglio nella modalità strategica (che avrebbe dovuto essere il punto di forza, rispetto a *Rome: Total War*): pur essendo ambientata nel 1800, è necessario ricercare tecnologie assolutamente primitive, come la conservazione del cibo o le segherie; oppure, i campi di battaglia delle varie province hanno sempre le stesse caratteristiche base (per esempio, in Inghilterra si combatte sempre nei dintorni o dentro un castello). Anche la diplomazia, che teoricamente avrebbe dovuto essere un altro asso nella manica rispetto a *Rome*, in realtà è praticamente allo stesso livello, senza considerare il fatto che bisogna aspettare parecchi turni prima di poter utilizzare tutte le opzioni proposte. Mi chiedo: sono solo io ad aver riscontrato questi bug? Il gioco meritava veramente una valutazione così alta?

Tyrosite



Caro Tyrosite, sono Vincenzo Beretta, l'autore della recensione in questione.
Il punto al tempo stesso più riuscito e sottovalutato di *Imperial Glory* - quello che in redazione ha fatto perdere un po' di notti di sonno a me e a Paolo Paglianti, è proprio la modalità strategica. Ben lungi dal costituire un "pretesto" per dare organicità e un significato strategico agli scontri tattici, essa costituisce un vero e proprio gioco a sé stante.
È vero, superficialmente appare più semplice di *Rome: Total War* o di titoli che si dedicano alla storia economica, politica e militare di uno stato (come i capolavori Paradox, *Europa Universalis 2* "in primis").
La bravura degli sviluppatori ha saputo dare alla giostra politica e diplomatica di *Imperial Glory* una qualità quasi "scacchistica", dove ogni mossa e ogni apertura contano e possono avere conseguenze di portata decisiva - tutto ciò, prima ancora che i cannoni inizino a tuonare sui campi di battaglia.
A sottolineare la validità di tale aspetto c'è anche una I.A. non solo molto buona, ma che, come notavo nella recensione, finalmente considera quali fattori "minacciosi e sgraditi" l'ammassamento delle truppe al confine da parte di un nemico, o l'inizio di guerre che interrompono preziose linee commerciali a paesi terzi (strategia utile anche per simulare blocchi economici ed embarghi).
È vero, la parte tattica è molto semplificata rispetto a *Rome* o al recente (e validissimo) *Crown of Glory* (a proposito, molte battaglie perdono la dimensione "di manovra" perché nelle istruzioni non è chiaramente evidenziato il fatto che si può rallentare lo scorrere del tempo - hai controllato?). Tale semplificazione, però, era fin da subito nelle intenzioni degli sviluppatori: realizzare un prodotto che permettesse ai neofiti di impadronirsi dei concetti fondamentali della politica, della manovra strategica e degli scontri tattici del periodo in questione (un po' come, a suo tempo, *Panzer General* aveva fatto con la Seconda Guerra Mondiale).
Se vogliamo essere sinceri, confesso che se avessi giocato prima a *Crown of Glory* di Matrix Games, forse un po' dell'entusiasmo per *Imperial Glory* sarebbe scemato, ma resta il fatto che *CoG* è più complesso e meno adatto agli utenti alle prime armi, e che, sinceramente, qui a GMC abbiamo preferito l'approccio più a "tutto tondo" di *IG*, piuttosto che la sensazione di incompletezza che alla fine ci ha lasciato l'altro rivale, *Cossacks II*.

Vincenzo Beretta

dal Forum di gamesradar

MAI FUORI MODA!

Ci sono titoli che, per quanto sfavillanti sul piano grafico e soddisfacenti in termini di giocabilità, cadono presto nel dimenticatoio e altri che di uscire dal cuore degli appassionati non ne vogliono proprio sapere.
Uno degli eletti è, senza ombra di dubbio, *Return to Castle Wolfenstein*. Nell'omonimo **Thread**, Gallforce007 narra: Ci sto giocando da poco e devo dire che non è male per niente. Certo è un po' vecchio, ma il fatto di trovarsi in un mondo diviso tra la guerra e l'horror mi esalta. Qualcuno lo conosce? Ma che domanda! Lo brama persino Kelvan, che però non ha alcuna intenzione di mettere mano al portafogli: Mi attira da sempre, ma aspetto che venga allegato a GMC. Ne ho sentito parlare un gran bene. Di GMC o del ritorno nel castello? Probabilmente di entrambi.



ADDIO, SPLIT-SCREEN *Psychonauts*, nonostante sia nominalmente un platform, attraversa una considerevole varietà di generi diversi.

bene la guida, o a creare nemici e livelli efficaci, piuttosto che fare un minestrone in cui tutto è semplicemente abbozzato. Certo, ci sono anche titoli che riescono nel difficile intento di offrire una certa varietà di stili, senza per questo risultare un semplice collage.
Lo stesso *GTA: San Andreas* è un esempio, così come *Psychonauts*, recensito proprio su questo numero.

ALTRI GIORNI, ALTRI PC

Ciao Nemesis,
vorrei riprendere il tema analizzato da (nonno) Lupo46, apparso sul numero di agosto 2005 a pagina 9, relativo al fatto di poter o meno giocare titoli non più recenti su macchine che hanno software e hardware aggiornato. Anche a me, a volte, piacerebbe rigiocare a titoli un po' datati, come il meraviglioso *Syndicate Wars* – che funziona solo sotto DOS.
Tu hai paragonato questo disguido al mondo delle console, sostenendo che un titolo "vecchio" per l'Atari non puoi giocarlo su Xbox o PS2.
Fin qui, mi sembra anche logico, perché all'epoca non saresti stato nemmeno in grado di farlo girare sul Commodore 64. Esaminando l'analogia da te fatta, però, mi viene in mente un paragone forse più adatto alla situazione. In fondo, stiamo cercando di far girare un titolo su una stessa macchina, solo più moderna. E allora, il paragone diventa il seguente: perché posso giocare senza alcun problema un titolo per PlayStation sulla PS2 e sulla futura PS3, mentre su PC la cosa diventa dannatamente complicata?
Si tratta pur sempre della medesima macchina, eppure bisogna ricorrere a emulatori o programmi che, per essere configurati correttamente per un titolo, avrebbero bisogno dell'ideatore del programma stesso (vedi il Dosbox da te citato). Peccato dover ricorrere a tutte queste strategie per divertirsi con un "bel vecchio gioco", pena l'esilio eterno su uno scaffale polveroso.
Spero di ricevere un tuo parere a riguardo.
Grazie per l'attenzione.

Maurizio Knight Rider
www.knightrider.it - info@knightrider.it

Maurizio, il paragone che fai è estremamente appropriato – più di quanto tu non creda, in effetti. Perché i giochi della PlayStation originale possano girare sulla

"Perché posso giocare senza problemi un titolo per PlayStation sulla PS2, mentre su PC la cosa diventa complicata?"

da Altri giorni, altri PC – Maurizio Knight Rider

dal Forum di gamesradar.it



TRADUTTORE O TRADITORE?

Un dubbio assale GMCfriend in "traduzione-conversione": Ma che differenza c'è? Al maestro Sah l'onere e l'onore di postare le spiegazioni del caso: L'avrò già detto un milione di volte... Più una, questa. Si parla di traduzione quando un gruppo traduce un gioco di cui non esiste la versione italiana. Si parla, invece, di conversione quando un gruppo estrae i file da un titolo regolarmente uscito in Italia con traduzione a cura della software house e offre l'opportunità ai giocatori di riscriverli su una versione non italiana del gioco. Corretta, a questo punto della discussione, la domanda di Soulseater: Ma è legale?. Qui i pareri discordano, per Need for click: Le conversioni sono illegali, le traduzioni, se non vengono bloccate dalle software house, sono legali, mentre secondo Sah: È legale.

dal Forum di gamesradar.it



MA PENSA TE, IL GIAPPONESE

Nel Forum non si discute solo di giochi. Tutt'altro, sono molti i postanti che affrontano argomenti più "seri" e che, per esempio, si pongono interrogativi sull'effetto debilitante del PC. Nel **Sondaggio** "Secondo voi il computer fa male?" Slash86 pare colto da rimorso godereccio: Non rischiamo di passare troppe ore davanti al computer e farci venire qualche grave malattia, presi dalla passione per i videogiochi o costretti a lavorarci tutto il giorno? Il pensiero comune è sintetizzato da Power89: Ci sto davanti sempre e sono ancora vivo. Il che è già di per sé un eccellente risultato. Anche perché, stando a Holly, c'è chi sta, anzi, è stato peggio: Ho sentito di un giapponese che è morto perché stava in un Internet Point dalla mattina alla sera, senza mangiare, né bere, né dormire... Era sempre lì. Appunto, era.

IN BREVE

e saggezza. Grazie mille.

Christian Coppe

Carissimo Christian, temo proprio chn gli amanti del wrestling facciano meglio ad avere qualche altra piattaforma a disposizione, oltre al PC: per quanto ne sappia, infatti, non è previsto nessun gioco nuovo di wrestling su computer, almeno per il prossimo futuro.
Vedendo, però, il rinnovato interesse del pubblico per la versione televisiva dello sport, non nscluderei che, nel giro di qualche tempo, compaia qualche nuova proposta.

Cara Nemesis, sono un vostro affezionatissimo lettore e vi seguo da più di 3 anni. Ho 13 anni e ho messo su una squadra che ho chiamato "Unreal Gamers". Lo so, il nome non è un gran che, ma siamo molto bravi e aspiriamo a partecipare (quando saremo maggiorenni) al CPL World Tour. Secondo te, abbiamo qualche speranza di riuscita?

Ivan

Ivan, qualche speranza ce l'avete sicuramente – però, le possibilità di farcela dipendono esclusivamente dalla vostra bravura e dal vostro impegno. D'altra parte, hai ancora cinqun anni per allenarti a tempo pieno (o quasi) prima di diventare maggiorennn...

Mitologica Nemesis, scrivo sperando di ricevere da te qualche informazione concreta e, magari, ufficiale sul terzo episodio di *KOTOR*. È già in fase di sviluppo? Sarà di nuovo nelle mani di Obsidian o tornerà ad essere realizzato da BioWare? C'è già anche una data d'uscita? Potresti segnalarmi un sito dove trovare informazioni e tenermi aggiornato?

dups90

Ahimè, caro il mio dups90, temo di non avnm informazioni concrete per te. Al momento in cui scrivo, non ci sono ancora stati annunci ufficiali. Sono, tuttavia, in circolazionn delln voci piuttosto attendibili che lo vogliono già in fase di sviluppo, con l'uscita prevista nel 2006. Non temere, comunque: appena avremo in mano qualcosa di solido non mancheremo di scriverlo!

dal Forum di gamesradar

UN FORUM DI ESPERTONI

GMC dedica molto spazio alle richieste di soccorso dei lettori. C'è il Botta & Risposta, ci sono le pagine dei cheat per gabbare d'anticipo i titoli birichini e c'è il **Canale** "Trucchi e soluzioni" del **Forum**. Esplorando i numerosi **Thread** qui presenti, è possibile arrivare a capo di qualsiasi situazione, anche della più disperata. In "Quesito *Baldur's Gate 2*" the.jester desidera sapere: Come far diventare Anomen un cavaliere dell'ordine del Cuore Radioso. Ho rifiutato di vendicare la sorella uccisa, ma ancora non vengo convocato. Qui ci vuole il genialoide di turno. Infatti, Kelvan: Hai deciso di far intervenire la legge? Se sì, non devi fare altro che aspettare. Attento, però: se non hai installato *Throne of Bhaal*, una volta diventato Sir Anomen, il suo nome apparirà come "Altolà...".



PERCHÉ NIENTE *STARCRAFT: GHOST*? La decisione di Blizzard di confinare il futuro stealth-action alle console ha deluso molti fan.



ALTRI GIORNI, ALTRI PC *Syndicate Wars* resta nei cuori di tanti affezionati di vecchia data – ma difficilmente gira sui loro PC.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

- Wes Borland -
[RSC]GoGeTa
Headhunter242
Angel & Cordy
Biofag
Davide Bruno
Giovanni Maria Grilli
HoodooPriest
Luca Donati
Master Sai
Michael Saldana
Nik44
Pietro C.
RIOT.P@nter@

PlayStation 2, infatti, è necessario un emulatore. L'unica differenza rispetto alle varie versioni di Windows (e DOS) è che, nel caso delle console Sony, l'emulatore è "trasparente", e non serve installarlo o attivarlo, mentre nel sui PC è necessario che se ne occupi l'utente.
Hai ragione nel ritenere il processo più farraginoso e complicato di quanto non sia quello richiesto per le console; tuttavia, la difficoltà nasce dalle innumerevoli configurazioni possibili di un PC, rispetto all'unica (e certa) configurazione di una console.
Anche quando usavamo DOS poteva essere difficile far girare un certo titolo con una determinata scheda audio o una certa scheda video: come immaginare che emulare le varie situazioni sia più semplice?

PERCHÉ NIENTE *STARCRAFT: GHOST*?

Cara Nemesis,
Aiutami!
Scusa l'inizio un po' insolito, ma ho appena appreso una notizia sconvolgente. Sono venuto a sapere che Blizzard sta pensando di lasciare il suo capolavoro d'azione alle sole console! Sono da sempre un appassionato di fantascienza e, in particolare, di quei bei filmoni sulle eterne battaglie tra l'umanità e gli eserciti alieni – solo per citartene alcuni "Guerre Stellari", "Stargate SG-1", "Stargate Atlantis", "Dune" e naturalmente "Starship Troopers" (di cui ho ferma intenzione di acquistare il gioco), per cui è naturale che mi sia super appassionato alla saga di *Starcraft*!
Quando ho saputo che Blizzard aveva intenzione di produrre un videogame d'azione in cui il giocatore avrebbe impersonato nientemeno che un fantasma, mi è sembrato di toccare il cielo con un dito. Così, mi sono tenuto costantemente informato, sul sito degli sviluppatori, in merito a come procedevano i lavori. Ora mi chiedo: com'è possibile che una casa produttrice che, sin dalla sua nascita, ha prodotto giochi per PC (da cui ha anche guadagnato cifre esorbitanti) si voglia impuntare sulla vendita esclusiva alle console di un titolo che nasce naturalmente da pietre miliari del genere RTS e la cui trama costituisce, comunque, un seguito alle vicende presentateci in *Starcraft Brood War*?
Come farebbe la gente come me, che possiede unicamente il computer di casa, a seguire le vicende di *Starcraft*? Non mi rimane che aspettare una tua risposta e pregare che sia portatrice di buone novelle!

Roberto

Carissimo Roberto, credo sia necessaria una precisazione: nonostante il titolo, *Starcraft: Ghost* non ha per protagonista un fantasma, ma un Fantasma – ovvero una sorta di agente speciale in grado di rendersi invisibile.
Detto ciò, hai senz'altro ragione a lamentarti della scelta di Blizzard relativa alla presenza (o meglio, assenza) di una versione PC tra quelle previste. Tuttavia, non mi sento di escludere che *SC: G* arrivi anche su computer, se le versioni per console dovessero avere successo. Tieni conto che si tratta del primo gioco d'azione pura (o quasi) di Blizzard – è ragionevole che non vogliano rischiare di rovinarsi il campo facendolo uscire direttamente su PC, no?

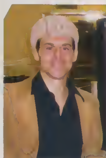


dal Forum di gamesradar

ASPETTANDO MISTER ALAN!

Largo ai capolavori con il **Thread** "*Alan Wake*" a cura di Rat-man 84^^: Avete visto il video allegato a GMC? Atmosfera fantastica, ambientazione appropriata e tecnicamente pare ottimo. Secondo me, ne uscirà un titolo che farà parlare di sé almeno quanto *Max Payne*. Cosa ne pensate? In linea di principio appoggiamo la tua linea di esaltazione, ma... ixigia: Conterà moltissimo la giusta atmosfera "In Game" e non quella dei trailer. Comunque, lo aspetto con trepidazione. Giusta obiezione, anche se, come spiega Soulseater: La bellezza dei titoli Remedy, *Max Payne* su tutti, è che ti fanno immedesimare nel personaggio; fai parte di una storia... Al contrario di quanto accade con il solito marine anonimo, che poteva starsene bellamente a casa sua a giocare a *Half-Life 2 Deathmatch* con gli amici.

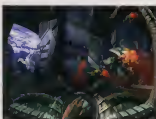
L'angolo di MBF



Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è: **matteo.bittanti@futureitaly.it**



Prey: siamo tutti prede dei videogiochi?



Egr. Sig. Bittanti,
scrivo per far luce su un fenomeno che sta segnando il futuro dei videogiochi, ossia l'applicazione della morale umana alla dimensione ludica. Molte volte, ci siamo trovati in situazioni in cui abbiamo applicato i nostri più saldi principi di fronte alla fredda logica degli script. Abbiamo volontariamente ignorato i paracadutisti degli aerei abbattuti in *IL-2 Sturmovik*; non abbiamo sparato ai terroristi che si arrendevano nella serie *Rainbow Six* e, alla stessa maniera, ci siamo lanciati in una carica solitaria quando uno di questi feriva a morte uno dei nostri compagni; ci siamo affezionati ai nostri commilitoni in *Brothers in Arms*, sforzandoci di trovare il miglior punto in cui posizionarli per fornirci copertura, anche se ciò significava fare tutto da soli e ripetere per svariate volte lo stesso passaggio; abbiamo formato gruppi che ritenevamo essenziali per vincere in *Cossacks*, come in qualsiasi altro RTS, tentando sempre di ridurre le perdite al minimo. La nostra morale viene messa in pratica, anche se in modo inconscio, in molti titoli: cerchiamo soluzioni a problemi fittizi, quando la cosa più logica (e più veloce) sarebbe lanciarsi con il proprio team e o il proprio esercito in un attacco frontale, consapevoli della propria superiorità, tecnica o numerica che sia. Gli sviluppatori avranno certamente notato il fenomeno e hanno orientato i loro sforzi di conseguenza. Vediamo apparire giochi mediocri, o grandi capolavori, ma in ogni caso viene sbandierata la trama. Senza di essa, molte realizzazioni non avrebbero ottenuto alcun successo; per esempio *Max Payne*, che con le sue intense scene d'intermezzo ha colpito tutti, occultando così la propria scarsa longevità. Proseguendo nella casistica, vale la pena di citare la serie di *Metal Gear Solid*, che, arrivata al terzo episodio, presenta uno dei migliori intrecci mai visti, o l'attesissimo *Prey*, il nuovo FPS che promette emozioni forti sostenute da una storia d'amore strappalacrime. "Nella vostra avventura verrete affiancati da dei compagni", questa frase non è più un novità, persino un colosso degli FPS in solitario, come *Quake*, nella sua ultima incarnazione presenterà la medesima caratteristica. Il futuro degli sparatutto in prima persona, in single player, è sconosciuto. Magari, in futuro, verrà prodotta una scheda che, se installata sul PC, sarà in grado di conferire un vero e proprio carattere ai compagni d'arme, rendendoli simili a individui in carne e ossa, e provocandoci reazioni emotive vere e proprie.
Sull'altra faccia di questa medaglia si trova il mondo fatto di materia grigia dei MMORPG: è probabile che si sostituiranno ai normali videogame e saranno dotati di sistemi di controllo così interattivi da diventare dei veri luoghi di aggregazione tra amici. È giusto citare anche qualche titolo in cui la mancanza di moralità e la grande spensieratezza sono le chiavi del successo, per esempio la serie di *Grand Theft Auto*, la cui libertà e semplicità di utilizzo hanno dato vita a un genere fuori dagli schemi, amato da centinaia di videogiocatori. Senza contare che sono ancora in circolazione dei generi datati, ma capaci di divertire, come gli sparatutto a scorrimento verticale. Inoltre, qualche software house ha creato dei veri e propri simulatori di fidanzate tramite cellulare. Questo dovrebbe farci comprendere che ci troviamo di fronte a un radicale sviluppo delle Intelligenze Artificiali.

Sentinel
(sentinel89@hotmail.it)

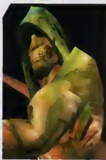
Il margine di miglioramento dell'Intelligenza Artificiale è enorme, ma è indiscutibile che, negli ultimi anni, la situazione è migliorata sensibilmente. Non solo per quanto concerne i videogiochi commercialmente distribuiti, ma soprattutto per opere indipendenti come *Façade* (**www.interactivestory.net**), di cui ho trattato nello scorso numero di Giochi per il Mio Computer. Non credo che i MMORPG e, più in generale, i MMO sostituiranno i videogame tradizionali. La storia dei media insegna che nuove forme di comunicazione integrano e affiancano quelle precedenti, anziché rimpiazzarle (come dimostra, per esempio, la persistenza del fax nell'era del Broadband). É altrettanto indubbio che i MMORPG costituiscono una forma tecno-culturale radicalmente differente dai videogiochi tradizionali (trovo del tutto inadeguata la definizione "videogame" per titoli come *The Sims Online*, *World of Warcraft* o *City of Heroes*). Chiudo osservando che il tema centrale della tua missiva, l'etica videoludica, è paradossalmente solo abbozzato – e mi pare che tu faccia un po' di confusione tra morale e narrazione. Chi se la sente di aggiungere qualcosa?



FILOSOFIA SPICCIOLA

Luca Sartori (luke@vanniooak.com) scrive sottolineando che la Rete, oggi, è diventata un'immensa discarica: "Sono stanco di combattere quasi a ogni sessione con malaware, dialer, trojan, keystroke, popup, popunder e chi più ne ha più ne metta. Seccato di trovarmi le cartelle di sistema infestate da file dai nomi pittoreschi come: penis32.exe o mslaugh.exe. Internet pare essere un luogo in cui molti scaricano i propri liquami e non voglio collegarmi con il PC che uso per giocare e lavorare, esponendolo a questo proliferare di "malattie veneree". Per non parlare del fatto che, per effettuare il semplice download di un programma dimostrativo o visitare un sito nella propria interezza, occorre spesso: registrarsi, identificarsi, prostrarsi e scusarsi per il disturbo. Tutto nel più grande rispetto della "ottima" legge sulla privacy. Che, a quanto pare, prevede che tutti debbano avere i tuoi dati personali, senza poi poterseli scambiare tra loro. (...) Non dobbiamo comunque dimenticare che i codici di attivazione del prodotto sono una delle risposte date dalle software house al fenomeno della pirateria. E mi pare giusto che desiderino tutelarsi : produrre software è un lavoro e va retribuito. Ma a fronte di una richiesta di maggiore correttezza da parte dell'utente, non vedo giungere dall'altro lato della barricata un'adeguata risposta negli stessi termini."
Personalmente, non la vedo così grigia: un buon firewall e un anti-virus dovrebbero bastare a tenere fuori dalla porta la maggior parte degli intrusi. Abbiamo voluto la bicicletta, è venuto il momento di pedalare.

Online con [GMC]KEVORKIAN



Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è:
gmc.kevorkian@futureitaly.it

LA RICETTA DEL DOTTORE

Dopo aver notato con disappunto che il mio evanzamento elle prime pagine della rivista non ha sortito effetti rileventi sulle busta paga, ho deciso che l'unica soluzione per diventare ricco e potente è spodestare Nemesis. Quindi, ho stabilito che farò come lei e smetterò di perlare di videogiochi, lanciandomi, invece, in grandi giri di perole per dire sostanzialmente nulla e in commenti irrileventi legati elle mia vita personale. Iniziando da ora: mi hanno rubato il computer. Se potete immaginare un'esperienza più sgradevole del tornare a casa e vedere uno spezio vuoto a forma di portatile proprio lì dove si trovava il laptop, vi invito a scrivere libri dell'orrore, perché avete un'immaginezione devvero malsane. E poi, il pensiero del ladro che magari si è cimentato in una pertitelle con la MIA copia di Q3 A è assolutamente insostenibile.
Potrei andare evanti per pagine a lamentarmi e e scagliare maledizioni contro il mariuolo (che invito comunque e inciampare ripetutamente su un rastrello), ma mi fermerò qui e aspetterò paziente la promozione e il cospicuo eumento di conquibus che ora mi spettano.

Ave o terrore delle arene,
scrivo per esporti un problema che solo tu potrai risolvere. Abitando in un luogo non coperto da ADSL, fino a ora mi sono limitato alla 56K (Tiscali Flat). Ma ciò mi ha accontentato finché non sono venuto a conoscenza di giochi come *Battlefield 2* e *CounterStr*... Vabbè, lasciamo stare, comunque ho l'enorme desiderio di giocare a questi titoli nella Grande Rete, ma essendo giochi che necessitano dell'ADSL, non so come fare.
Tieni presente il fatto che, dato che resto su internet parecchio tempo, la soluzione deve essere assolutamente una Flat e ti informo che ho già provato a contattare Telecom, ma l'ADSL qui non dà cenno di arrivare. Di pazienza ne ho avuta tanta, ora mi rivolgo a te.
Grazie in anticipo per la tua risposta che porrà fine a tutti i miei problemi.

ArAtoS[oW]

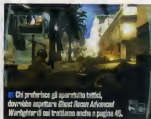
Okay, direi che ci sono almeno due possibilità d'azione. Innanzitutto, potrei indossare la mia corona e il manto di ermellino, impugnare lo scettro e presentarmi alla sede Telecom rilevante, ordinando di costruire immediatamente una centrale digitale vicino a casa tua, così da permetterti di avere la tua bella connessione ADSL.
In alternativa, potresti contattare il tuo più vicino centro di ibernazione e farti mettere sotto ghiaccio per qualche anno, in attesa che venga sviluppata come si deve e commercializzata la Pietra Filosofale del networking, ovvero la Banda Larga su cavi elettrici (che dovrebbe essere efficace proprio in casi come il tuo).
Mi avvedo, però, che nessuna delle due ipotesi è particolarmente soddisfacente, alla luce del fatto che, insieme al computer, mi hanno anche rubato scettro e corona. Quindi, dovrei cercare qualche altra soluzione. Che, purtroppo, non esiste.
Volendo, se la geografia del posto ti aiuta e hai amici compiacenti che vivono nel punto giusto, potresti pensare di usare un collegamento wireless potenziato (esistono antenne che consentono di collegarsi a vari chilometri di distanza, purché non ci siano ostacoli tra i due punti), però il costo sarebbe piuttosto rilevante. Oppure, potresti stringere i denti e imparare a giocare con il lag imposto dal 56K (il che, detto tra di noi, consente sempre di imputare al modem qualunque sbaglio e problema). Forse, potresti anche tentare di convincere tutto il tuo paese a chiedere una connessione a Banda Larga – se i soldi in ballo fossero abbastanza, sono quasi certo che qualche provider si muoverebbe.
Ti consiglio, invece, di evitare le connessioni satellitari e quelle via telefonino, che sono praticamente inutilizzabili per i giochi online.

Ciao. Vorrei sapere come mai il mercato scarseggia di simulazioni in prima persona di guerra e simili? Come mai gli amanti del multiplayer preferiscono i giochi arcade? Solo perché sono più immediati e semplici da gestire? Sono un amante di giochi stile *Ghost Recon* e *Operation Flashpoint*, che secondo me sono in grado non solo di divertire di più degli arcade, ma anche di essere meno frenetici e meno frustanti, purché giocati come si deve.
Trovo, invece, alquanto ridicolo dover scaricare un intero caricatore per abbattere un nemico, per non parlare delle cure mediche che fanno guarire un giocatore dopo che gli è scoppiata una granata fra le gambe, e via dicendo.
Non dite che *CounterStrike* è una simulazione! Ci ho giocato un po', spinto dalla fama che ha, ma sono rimasto molto deluso.

Il mandri

PS: Anche quello sparatutto spaziale di nome *Quake 3* è veramente uno schifo!

Amico mandri, la ragione per cui a te non piace *Q3 A* è precisamente il motivo per cui piace a me, quindi direi che non è nemmeno necessario commentare il tuo post scriptum.
Possiamo discutere, invece, del perché tanta gente preferisca gli "arcade" alle "simulazioni" (le virgolette sono intenzionali in entrambi i casi) – e, a mio avviso, la spiegazione è semplicissima: l'azione.
Per te è divertente trascorrere dieci minuti a pianificare l'attacco, poi passarne altri dieci muovendoti accuratamente e silenziosamente sulla mappa e, infine, chiudere lo scontro con un singolo colpo



Chi preferisce gli sparatutto tattici, dovrebbe aspettare *Ghost Recon Advanced Warfighter* di cui trattiamo anche a pagina 49.

alla testa dell'avversario. Per altre persone (come me) è meglio impegnare tutto questo tempo a saltare di qua e di là tirando granate e razzi, fraggando e facendosi fraggare decine di volte, e chiudere la pugna con una differenza di un punto. Alla fine, il risultato è identico, però la tua esperienza è più cerebrale e intellettuale, mentre quella di chi gioca agli "arcade" è viscerale e, come dici anche tu, frenetica. Non è rilevante quale delle due sia migliore – importa solo quale ti diverte di più.

Carissimo Kevorkio,
volevo chiederti qualche consiglio su giochi di ruolo online che non prevedano un abbonamento mensile. Non perché non ritengo utile pagare un canone per un bel gioco, ma perché nel periodo scolastico butterei solo del denaro, non riuscendo a giocare quanto mi pare consono.

Massimiliano

Massimiliano, per quanto ne so, l'unico GdR senza abbonamento mensile in vendita è *Guild Wars*, di cui abbiamo parlato già alcuni milioni di volte. Potrebbe, però, esserci un'alternativa, anzi più di una: mi riferisco al considerevole numero di giochi online totalmente gratuiti (come *MU Online*, citato qualche mese fa, o *GunZ*, al cui proposito troverai una lunga discussione sul forum di GamesRadar, nella sezione **Mondo Computer/Multiplayer**) o in fase beta, e via dicendo. Ovviamente, ci si deve adattare a qualche problemino extra e all'eventualità che il gioco non sia più gratis da un giorno all'altro. Se, però, ciò che ti interessa è un passatempo senza eccessivo impegno, potrebbe trattarsi della scelta ideale.





Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

B&R botta & risposta

LA PAROLA A SKULZ

Ogni mese, ne leggo di tutti i colori. C'è chi si cimenta con capolavori difficoltosi e, tanto per complicarsi ulteriormente l'esistenza, va a caccia di livelli segreti; chi rimane murato vivo in stanze tenebrose e persino chi si trova bloccato di fronte a un "pugno biu". Tutto ciò è fantastico nella sua problematicità. Ehi, ma come parlo difficile, meglio smetterla di cianciare e mettersi al lavoro...

WARCRAFT III: THE FROZEN THRONE

B Ciao Skulz,
sto giocando a *Warcraft III: The Frozen Throne*. Sono impegnato nella campagna dell'Alleanza e ho raggiunto il terzo capitolo, Le Caveme di Dalaran. Ho scoperto che c'è un livello segreto con le pecore, ma non riesco a sbloccarlo. Mi aiuteresti?

Roberto

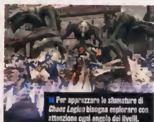
R Ciao Roberto, visto che sai dell'esistenza del livello segreto, è probabile che tu ti sia già trovato nell'area delle Caveme di Dalaran in cui devi agire per sbloccarlo. In ogni caso, giusto per non perdere la bussola, ti suggerisco di tornare nella zona del dungeon in cui hai liberato il terzo luogotenente. Da lì, procedi verso sinistra e sali sui tre blocchi in modo da comporre la sequenza Bah-Ram-You e aprire un portale poco più a nord.

CALL OF DUTY: LA GRANDE OFFENSIVA

B Ciao Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto per *Call of Duty: La Grande Offensiva*. Sono arrivato nel livello in cui bisogna far esplodere il ponte ferroviario.
Sono riuscito in questo compito, ma resto bloccato quando devo tornare alla fattoria. Mi spiego meglio: dopo aver ucciso i tedeschi, salgo sul camion dentro il fienile e arriva un altro furgone di nemici, che però non si ferma... Poi, il nulla. Non riesco a scendere dal mio camion e i miei compagni non si muovono. Aiutamil

Davide

R Carissimo Davide, la tua lettera non mi dà indizi sufficienti a comprendere se nelle fasi precedenti della missione hai combinato qualcosa di sbagliato. Tuttavia, alla luce della struttura lineare di *La Grande Offensiva*, sono sicuro che, se sei giunto alla fine del livello, devi per forza di cose aver eseguito correttamente tutti gli ordini, compreso quello che ti impone di far saltare il ponte nel momento del passaggio del treno. Quindi, dopo aver ripulito la zona della fattoria ed esserti accertato che tutti i tuoi compagni siano saliti a bordo del camion, ti posso unicamente suggerire di avvicinarti al cassone posteriore di quest'ultimo e premere il tasto **F**.
Da questo punto in poi, non avrai più modo di scendere dal mezzo di trasporto e dovrai condurlo fino ai confini del terreno della fattoria. Qui, verrai inseguito da due veicoli tedeschi, uno dei quali dovrebbe essere proprio quello che hai visto transitare davanti al fienile senza fermarsi.


Per apprezzare le sfumature di *Chaos Legion* bisogna esplorare con attenzione ogni angolo dei livelli.

CHAOS LEGION

B Caro Skulz,
spero tu possa aiutarmi con il fantastico (e sottovalutatissimo) *Chaos Legion*. Ho raccolto otto dei nove Chip che mi servono per ricreare Thanatos. Quindi, me ne manca ancora uno! A rendere la cosa ancora più frustrante, c'è il fatto che so dove si trova quest'ultimo pezzo, ma non riesco a raggiungerlo. Nel settimo livello, arrivo davanti a una classica parete da sfondare con l'aiuto di una Legione, ma il simbolo che trovo sopra non corrisponde a nessuna delle schiere in mio possesso: si tratta di una mano umana blu. Spero vivamente in una tua risposta. Grazie mille.

Delacroix

R Compagno di infiniti combattimenti, mi trovi perfettamente d'accordo

Linea diretta

R "Ciao Skulz, ti scrivo perché voglio aiutare **Metallized**, che nel numero di luglio chiede aiuto per *Max Payne*." Ottimo, **Roberto**, ti dedico tutto lo spazio che ti serve... "Siccome lui dice di non riuscire a fare nulla nella missione La Mazza da Baseball, perché ci sono dei cattivi che pattugliano la zona, ho inteso che si trovi all'inizio del livello. Metallized chiede dei trucchi per l'invincibilità, ma dato che non ne conosco alcuno, provo a fornirgli due piste da seguire." Ah, fossero tutti corretti quanto te, amico mio! "La prima consiste nel trovare delle armi per eliminare i nemici. Vi sono tre gruppi di gonzi che pattugliano il corridoio. Occorre aspettare che tutti abbiano svoltato l'angolo a destra, e anche il successivo in fondo al passaggio, per entrare poi nella porta sulla destra senza farsi notare dai nemici che si trovano nel magazzino di fronte. All'interno vi sono bombe a mano, fucili a pompa e pistole che renderanno la vita di Metallized molto più facile." Strategia interessante, che però richiede un certo tempismo. Che mi dici della seconda? "L'altra pista consiste nello sfruttare quello che ritengo un difetto del gioco. Armato solo di mazza, esci dalla stanza e fatti notare da una delle guardie che pattugliano il corridoio.

La parola all'esperto GTA San Andreas

D Ciao, o sommo Skulz.
Secondo me, Botta & Risposta è una delle rubriche più interessanti di tutto GMC e perciò ho pensato di scrivere a te. Devi sapere che ho giocato a *GTA San Andreas* negli ultimi tempi e, una missione qui, una lì, l'ho finito!
Ora, però, ho letto sulla vostra rivista che il grande CJ può avere sei ragazze in tutto il gioco, mentre io ne ho trovate solo tre. Ho girato tutte le città senza scovare nulla. Spero in una tua risposta, che mi consenta di terminare il gioco in ogni suo aspetto.

Leon

R Caro Leon, grazie per aver tessuto le lodi del B&R. Avrai già capito che CJ, oltre a essere un "gangsta" coi fiocchi, è anche uno "sciupafemmine" come ne esistono pochi sulla faccia della Terra. È così in gamba, che riesce persino a tenere in piedi sei storie d'amore differenti! Un alto livello di sex appeal aiuta a fare conquiste, ma per garantirsi il successo è anche necessario conoscere le preferenze specifiche delle diverse ragazze. Sicuramente avrai già fatto breccia nel cuore di Denise Robinson, quindi non approfondiremo l'argomento in questa sede e passeremo subito a Michelle Cannes, che adora pietanze ad alto contenuto calorico e che puoi incontrare nella scuola guida di San Fierro. A Helena Wankstein piacciono i ragazzi in forma (ma non troppo) e sarai in grado di reperirla nella cittadina di Blueberry a Red County, mentre l'infermiera Katie Zhan gradisce i tizi con i muscoli esagerati e bazzica l'Avispa Coutry Club, sempre a San Fierro. Poi c'è Barbara Schtemvart, reperibile nel paesello di El Quebrados sull'isola di Las Venturas e, infine, Millie Perkins, che non necessita di particolari procedure d'approccio, visto che diventa automaticamente la tua ragazza al termine della missione Key To Her Heart.

quando sostieni che *Chaos Legion* è "sottovalutatissimo". Ho avuto modo di completarlo un paio di volte nella versione console e ne sono rimasto estasiato. Comunque, bando alle ciance e sotto con il Chip di Thanatos. Prima di iniziare il settimo livello, potenzia Flawed al secondo livello di Enchant, in modo che Sieg sia in grado di eseguire il doppio balzo (Double Raid). Insieme alla Hatred Legion, tale mossa acrobatica risulterà indispensabile per riuscire a ottenere l'oggetto mancante.

Dopo aver ripulito i primi sei scenari del livello, devi saltare su una sporgenza molto alta, alla tua destra, e sbarazzarti del Rudo Garia. Poi, dovresti utilizzare l'Hatred Legion per abbattere la porta magica contrassegnata dal pugno blu e intascare il premio. Se, come scrivi, non sei ancora in possesso della Legione in oggetto, torna nella zona del boss del sesto livello (la creatura si chiama Danus) ed esplora l'area che si trova dopo il ponte sbloccato una volta sconfitto Danus.

Quesiti dal passato Grim Fandango

D Salve Skulz,
mi è capitata per le mani una vera pietra miliare delle avventure: il mitico *Grim Fandango*. Mi sono bloccato nel punto in cui il caro Manny deve utilizzare il montacarichi per raggiungere il piano segreto intermedio. Purtroppo, il ragazzo è troppo lento per riuscire nell'impresa. Ti prego illuminami. Complimenti a tutta la redazione.

Norflesh

R Ciao nostalgico, ho affrontato la questione del montacarichi di *Grim Fandango* alcuni mesi fa, ma da allora in redazione continuano a piovere richieste di aiuto a riguardo. Quindi, rieccoci! Il problema è che la manovra che uso per (ri)descrivere va eseguita con rapidità, quindi prima di disperare cerca di prendere confidenza con i comandi e non lasciarti scoraggiare dai primi insuccessi. Dunque, sali sul muletto e parcheggialo dentro l'ascensore, sul lato destro. Gira il mezzo in modo che le punte siano rivolte verso la porta e scendi per premere l'interruttore e far salire il montacarichi. Adesso rapido! Torna sul muletto e spostalo in avanti, in modo da bloccarlo all'altezza del piano intermedio. Scendi nuovamente, aziona la leva per sollevare le punte e infilati nel corridoio che conduce a una preziosa valigetta.

SILENT HILL 2

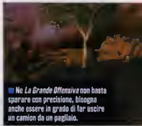
B Caro Skulz,
ho bisogno del tuo aiuto. Sto giocando a *Silent Hill 2* e sono rimasta bloccata! Mi trovo nel museo, sono entrata nel buco nero e non riesco più a uscirne. Il gioco mi chiede di rompere il muro, ma nell'inventario non c'è nulla che sia utile allo scopo. Cosa devo fare? Grazie anticipatamente per il tuo supporto e cari saluti.

Sandra

R In effetti, giovane Sandra, sembra proprio che la stanza in cui James si è andato a cacciare non abbia una via d'uscita. Se, però, ne esamini in maniera meticolosa ogni angolo, vedrai che c'è un punto in cui i mattoni sono già un po' sgretolati. Non ti rimane che completare l'opera di demolizione con la spranga metallica, che dovresti aver raccolto al distributore di benzina Texxon. In caso contrario, se cioè non disponi di strumenti robusti, scatenati con il bastone di legno o a mani nude. Ci vorrà qualche colpo in più, ma alla fine la parete cederà. Dalla stanza in cui sei imprigionata andrai così a finire nell'impianto fognario, da cui dovrai uscire girando a destra e salendo per una rampa di gradini. Il resto del divertimento lo lascio tutto a te!

SUL CD E SUL DVD
All'interno del CD dedicato ai demo e del DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi e guide complete. Sui DVD, le soluzioni sono in formato PDF.





Ne *La Grande Offensiva* non basta sparare con precisione, bisogna anche essere in grado di far uscire un camion da un pagliaio.

Rientra di corsa nella sala di partenza e posizionati accanto alla colonna vicino alla porta. Inizia a far roteare continuamente la mazza in modo da uccidere tutti i cattivi prima che riescano a infilarsi nella stanza. A questo punto, raccogli le loro armi e uccidi il tizio armato di fucile a canne mozze che ti aspetta fuori dalla porta." Un consiglio estremamente efficace, oltre che semplice da attuare.

D Dice **Un Giovane Padawan**, "Salve Skulz, sono disperato. Ho comprato *LEGO Star Wars* e, pur avendoci perso delle ore, non riesco a capire quale codice vada inserito nella tavola di Jexter.
Devi aiutarmi, sei la mia ultima speranza!" La penultima, per fortùna, visto che al momento non ho ancora avuto l'occasione di affrontare la galassia dei mattoncini. L'ultima sono, invece, i nostri amici lettori, che di certo non vedono l'ora di aiutarti, vero?
In attesa di comunicazioni, posso comunque consigliarti di dare un'occhiata ai trucchi di *LEGO Star Wars*, pubblicati a pagina 119 di GMC 106.

D "Onnirispondente Skulz, mi sono innamorato di *Robin Hood: La Leggenda di Sherwood*", non sei l'unico, caro **Francesco**. "Sono rimasto bloccato nella missione in cui bisogna contattare Sir Rundolph a Leicester. Non riesco a entrare nel castello, perché quando ci provo le guardie mi braccano e le devo uccidere. Ti prego, rispondimi." E io prego i miei soci che collaborano dalle loro case di darmi una mano. Cosa ci volete fare, mica posso sapere tutto.



Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona [CD], invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sui CD.

esplora e GIOCA

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

FPS

F.E.A.R.

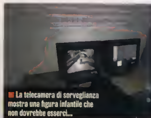
Un nuovo capolavoro dalle tinte horror si affaccia sui vostri monitor.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Colpo ravvicinato
CTRL – Rallenta tempo
R – Ricarica l'arma
1/3 – Seleziona l'arma
4/6 – Seleziona la granata
G – Lancia la granata
Z – Usa kit medico
M – Controlla stato della missione
F – Usa
C – Accovacciato
X – Torcia elettrica

Nel 2002 l'Esercito degli Stati Uniti decise di fondare una nuova unità speciale, destinata ad affrontare le minacce alla sicurezza nazionale provenienti da fonti di origine paranormale.

Ovviamente, voi vestirete i panni di un soldato assegnato a questa squadra, appena entrato in servizio. Inutile dire che il vostro alter ego ha preso i gradi nel momento meno opportuno, perché qualcosa di molto grosso, pericoloso e misterioso si sta muovendo.




La telecamera di sorveglianza mostra una figura infantile che non dovrebbe esserci...

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

F.E.A.R., ovvero *First Encounter Assault Recon*, combina gli elementi tipici degli sparatutto con delle tinte horror molto inquietanti, che vi manterranno sul chi vive a ogni passo. Oltre alle decine di avversari che vi attendono nelle cupe ambientazioni del gioco, infatti, avrete a che fare con presenze ancora più terribili.

Il team creativo ha deciso di ricorrere a uno dei più classici stereotipi della letteratura horror, ossia la bambina dotata di poteri paranormali. Già nel demo, avrete modo di incrociare questo inafferrabile esserino, che tanto ricorda la propria coetanea vista nella famosa pellicola "The Ring".

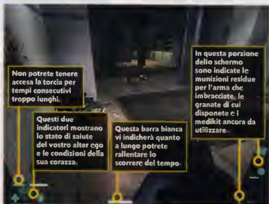
Le fasi di combattimento, che coprono la maggior parte del tempo di gioco, sono sempre impegnative e complesse. I vostri avversari, infatti, dimostreranno un'intelligenza fuori dal comune. Le loro azioni non sono dettate da qualche sorta di comportamento precalcolato, ma vengono decise di volta in volta, in base alla situazione specifica. I nemici si esibiranno in balzi spettacolari per scavalcare ostacoli, utilizzeranno armadi o barili come barriere improvvisate e si raggrupperanno per rendervi la vita difficile.

Fortunatamente, dalla vostra avrete la possibilità di rallentare lo scorrimento del tempo, seppur per qualche secondo, in modo da reagire con freddezza di fronte a qualsiasi minaccia.

Questo sistema, molto simile al Bullet Time introdotto per la prima volta in *Max Payne*, si rivela praticamente fondamentale fin dai primi istanti di gioco e vi aiuterà a risolvere la maggior parte degli scontri a fuoco. Per la recensione in esclusiva di *F.E.A.R.*, sfogliate GMC sino a pagina 78.

Casa: **Vivendi**
Requisiti: **Pentium4 1,7 GHz, 512 MB RAM, 1.4 GB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Sierra\FEAR SP Demo\Uninstall FEAR SP Demo**, scegliete di rimuovere anche le partite salvate e proseguite. Quando vi viene chiesto, riavviate il sistema e ogni traccia del gioco sarà eliminata dal vostro computer.



Simulatore di guida
GT LEGENDS

Un tuffo nel passato, con il nuovo capolavoro dei Simbin.

NEL CD 3 **Dopo il grande successo riscosso con *GTR*, i Simbin tornano alla carica con questo nuovo simulatore automobilistico, che vi riporterà indietro nel tempo.**

COMANDI PRINCIPALI
A/Z – Acceleratore/freno
./. – Sterzo
ALT sx/dx – Cambio
V/N/B – Muovi lo sguardo
P – Pausa
R – Replay

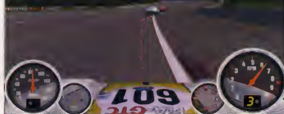


Le macchine proposte nel gioco, infatti, sono praticamente dei pezzi da museo. Vecchie, ma molto affascinanti, relativamente lente e sicuramente più pesanti dei nuovi gioielli che sfrecciano oggi sulle piste di tutto il mondo, all'inizio vi faranno sudare le proverbiali sette camice prima di riuscire a prendere la mano con uno stile di guida molto particolare.
Rispetto a *GTR*, la simulazione offerta da *GT Legends* non rinuncia al tanto apprezzato realismo che aveva fatto la fortuna del suo predecessore, anche se dopo qualche faticoso giro di prova troverete un po' più semplice gestire queste meravigliose auto d'epoca piuttosto che i potenti bolidi del primo titolo, complici, probabilmente, una potenza ridotta e la necessità di minor precisione.
La versione demo offre un assaggio del gioco completo, grazie a una pista (presentata sia in versione completa, sia in versione ridotta) e tre vetture da provare su strada, tra cui una spettacolare Chevrolet Corvette.
Prima di scendere in pista, una visita al garage è assolutamente d'obbligo. Qui, gli appassionati delle quattro ruote potranno sbizzarrirsi nel "customizzare" la propria macchina, sperimentando nuovi assetti e verificando l'efficacia delle modifiche sul campo.
Il motore grafico, sebbene un po' pesante, non mancherà di dare soddisfazione a tutti coloro che disponessero di un sistema sufficientemente potente. I dettagli grafici, infatti, quando portati ai massimi livelli, regaleranno una simulazione eccezionale.

Casa: 10tacle Studios
Requisiti: Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, 290 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\10tacle Studios\GT Legends Demo\Uninstall GT Legends Demo** e proseguite
Per eliminare anche le ultime tracce del gioco, cancellate manualmente la cartella **C:\GTLDemo**

■ Impostare correttamente le curve, all'inizio, non sarà una passeggiata.



CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sui computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avremo accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterremo una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema.
Grazie al tasto "Esegui" lanceremo l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



Questo mese, la sezione shareware offre una serie di interessanti giochi dal gusto rétro.
Accanto al classico sparatutto spaziale a scorrimento orizzontale *Absolute Blue*, troverete *Heavy Weapon*, che vi mette al comando di un carro armato atomico e Invadazoid, creativo mix di due classici: *Arkanoid* e *Space Invaders*. Infine, destinato agli amanti dei puzzle, il simpatico *Wonderland* vi terrà compagnia nelle pause più "impegnative".



Vasto assortimento di utility sul DVD di questo mese, per far fronte a ogni evenienza. Oltre ai classici e immancabili WinZip, WinRar e l'ultima versione di Adobe Acrobat Reader, è presente anche una ricca serie di programmini per regolare al meglio alcune caratteristiche un po' nascoste dei vostri computer, come la velocità di rotazione delle ventole interne. Tra le Utility, vi è anche Trucchi GMC, fondamentale per rintracciare tutte le gabole disponibili per i vostri giochi preferiti.



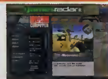
I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troveremo gli aggiornamenti più importanti sui CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Come sempre, sia sui CD sia sul DVD allegati alla rivista, è presente una vasta collezione di tutte le soluzioni pubblicate fino a oggi sulle pagine di GMC, per aiutare tutti i giocatori in difficoltà.
Se nemmeno questo supporto fosse sufficiente a risolvere i vostri problemi, non vi resta che dare un'occhiata nella sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per cavarvela in qualsiasi situazione.



Lo spazio dedicato ai Mod sul DVD è ricco di novità. Tanto per fare qualche esempio, *WarHammer: Total War* vi permetterà di sfruttare il motore grafico di *Rome: Total War* per appassionanti scontri tra truppe imperiali e orde del Chaos. *Mercenaries 2.0* introdurrà ancora più realismo nelle vostre partite a *BF 2*, mentre il Mod Editor, sempre destinato a *BF 2*, vi permetterà di realizzare espansioni personalizzate per il bellissimo sparatutto.



Come ormai tradizione, il DVD ospita una raccolta di Gol del Mese realizzati dai giocatori di *PES 4*.
Accanto a questo appuntamento fisso, avrete modo di dare una prima occhiata a due favolosi titoli in uscita nei prossimi mesi: *Half-Life 2: Aftermath*, espansione dell'ultimo capolavoro targato Valve, e *Oblivion* con un filmato in esclusiva. Non perdete, poi, una piccola raccolta di filmati relativi a *Project Offset*.



Avventura

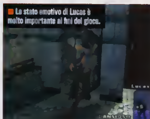
FAHRENHEIT

Un nuovo tipo di avventura si fa largo nel panorama dei videogiochi.

***Fahrenheit* è un'avventura di nuova concezione, con uno stile assolutamente peculiare. Già provata (e apprezzata) sullo scorso numero di GMC, vi porterà in un mondo realistico e ben caratterizzato, proiettati al centro di una vicenda dalle tinte inquietanti.**

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali Movimento
SHIFT+Frecce direzionali Corsa
Mouse – Azioni

Il dipanarsi della trama è rapido, le azioni da compiere intuitive, ma il giocatore ha sempre il controllo di quanto sta accadendo intorno a lui e può scegliere come muoversi. Tutto ha inizio in un bar di New York, dove uno strano delitto si compie. Sia la vittima, sia il carnefice sono innocenti. Vestendo i panni dell'assassino, la vostra prima preoccupazione sarà quella di lasciare il luogo del delitto senza destare sospetti nei poliziotti seduti al bancone.


Lo stato emotivo di Lucas è molto importante ai fini del gioco.

Casa: Atari
Requisiti: PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 510 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Atari\Fahrenheit Demo\Disinstalla Fahrenheit Demo** e proseguite. Ogni traccia del gioco sarà rimossa dal vostro sistema

Survival Horror

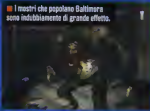
THE SUFFERING: TIES THAT BIND

A caccia di mostri per le strade di Baltimora.

Classificabile come survival horror, *The Suffering: Ties that Bind* vi cala nei panni di Torque, un uomo profondamente disturbato alle prese con mostri usciti dai peggiori incubi dell'umanità.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto centrale del mouse – Colpo ravvicinato
Tasto destro del mouse – Carica attacco
Rotella del mouse – Cambia arma
Q – Passa dall'inquadratura di spalle a quella in prima persona
C – Trasformazione
E – Raccogli
Spazio – Attacco speciale
R – Ricarica arma
U – Usa
F – [illegible]

Per la maggior parte del tempo, l'unico obiettivo da perseguire sarà la sopravvivenza, che significherà sparare a tutto quanto si muove prima che possa arrivarvi a dosso con un assalto letale. Certo, anche il baldo eroe ha i suoi lati oscuri... In condizioni di stress, il protagonista potrà a sua volta trasformarsi in un mostro, in grado di fare a brandelli anche i più minacciosi avversari. C'è da dire che, nella versione demo come in quella completa, non tutti gli incontri che farete saranno con esseri intenzionati a uccidervi. A voi la scelta di come gestire i cittadini indifesi e confusi.


I mostri che popolano Baltimora sono indubbiamente di grande effetto.

Casa: Midway
Requisiti: Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, 315 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\The Suffering Ties That Bind Demo\Uninstall The Sufferint Ties That Bind Demo** e proseguite. Per eliminare anche le ultime tracce del gioco, cancellate manualmente la cartella **C:\Programmi\Midway Games\The Suffering TTB Demo**.

Gli altri demo

DRAGONSHARD
Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, 540 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Atari**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Molti videogiochi si sono direttamente ispirati alle favolose ambientazioni realizzate negli anni per il sistema di regole "Dungeons & Dragons". *Dragonshard* propone i territori di Eberron e le note meccaniche di gioco di "D&D" per offrirvi, stavolta, un RTS, in cui controllerete anche decine di personaggi allo stesso tempo. La prova di *Dragonshard* è a pagina 96 si questo numero.

FATE
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 230 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 8.0
CASA: **WildGames**
GENERE: **GdR**

Vestite i panni di un avventuriero in cerca di gloria e azione in questo semplice e graficamente piacevole GdR. La novità introdotta da *Fate* sta nel fatto che l'eroe sarà accompagnato dal suo fedele animale domestico.

GENEFORGE III
Un PC con Windows 98 o superiore, 30 MB RAM
CASA: **Spiderweb Software**
GENERE: **GdR**

Un gioco di ruolo dalla grafica essenziale e dai tratti classici. Sarete calati in un mondo in rivolta, come appartenenti alla setta dominante. A voi la scelta delle azioni da intraprendere, della fazione con cui schierarvi e della piega da far prendere alla vostra avventura. Abbiamo recensito *Geneforge III* a pagina 117.

ARMADA 2250 THE REBELLION
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 30 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Walter O. Krawec Games**
GENERE: **Azione/Avventura**

Una veste grafica molto spartana, apprezzabile probabilmente solo dai veterani dei videogiochi, fa da contorno alle avventure spaziali di un giovane tenente della USCN, incaricato di indagare su una banda di razziatori.

BATTLES OF NORGHAN
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 26 MB HD, Scheda 3D 8 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Mitorah Games**
GENERE: **Strategia a turni**

Battles of Norghan vi porterà in un universo fantasy popolato da decine di razze differenti. In qualità di capo clan, dovrete reclutare un numero sufficiente di mercenari per farli poi combattere ai vostri ordini.

SALVO!
PIII 600 MHz, 256 MB RAM, 400 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Shrapnel Games**
GENERE: **Strategia a turni**

Salvo! vi riporterà a quando i maestosi galeoni solcavano i mari e i grandi ammiragli si davano battaglia su vascelli di legno. Al comando di una singola nave o di una flotta, dovrete mostrare la vostra abilità strategica per vincere il nemico.

LAND OF LEGENDS
PIII 600 MHz, 256 MB RAM, 14 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Shrapnel Games**
GENERE: **Strategia a turni**

Land of Legends è uno strategico a turni ambientato in un mondo fantastico. Gli schemi di gioco disponibili nella versione demo sono estremamente semplici, caratterizzati da una veste grafica molto fumettosa.

HEROES OF THE PACIFIC
Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 510 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Codemasters**
GENERE: **Sparatutto aeronautico**

Nella Seconda Guerra Mondiale, intorno alle isole che si affacciano sul Pacifico si disputarono alcune tra le più importanti battaglie aeree della Storia. Preparatevi a riviverle!

CLOVEN CRANIA MEADOW
PIII 500 MHz, 256 MB RAM, 285 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Xing Interactive**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Un gioco di strategia in cui dovrete occuparvi tanto delle armate, quanto delle città sotto il vostro controllo. Quando lanciate il gioco, saltate la procedura di sbloccaggio (pulsante **skip**) per provarne la versione dimostrativa.

VOYAGE
PIII 800 MHz, 64 MB RAM, 376 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **The Adventure Company**
GENERE: **Avventura**

Un'avventura "punta e clicca" che vi trasporterà, da protagonisti, in una storia di fantascienza dal gusto rétro, degna dei grandi romanzi di Giulio Verne. Ambientata nel XIX secolo, vi vedrà nei panni di uno dei promotori di un epocale esperimento: inviare una capsula sulla Luna.

WAR WORLD – TACTICAL COMBAT
Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 310 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Third Wave**
GENERE: **Sparatutto**

Azione frenetica a bordo di un colosso antropomorfo. Potrete provare anche la versione multiplayer di questo titolo, pur se per un lasso di tempo limitato. La recensione di *War World – Tactical Combat* vi attende a pagina 117.

SQUAD ASSAULT – SECOND WAVE
PIII 700 MHz, 256 MB RAM, 255 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 8.1
CASA: **Got Game Entertainment**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Il periodo storico che abbraccia lo sbarco in Normandia e i mesi immediatamente successivi è uno dei momenti chiave della Seconda Guerra Mondiale. Grazie a *Squad Assault – Second Wave* rivivrete questi duri giorni di guerra, nei panni di un comandante direttamente impegnato sul fronte.

PILOT DOWN: BEHIND ENEMY LINES
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 100 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Oxygen Interactive**
GENERE: **Azione**

Abbattuto nei cieli della Germania durante la Seconda Guerra Mondiale, Bill Foster può ora contare solo su se stesso per sfuggire alle grinfie dei suoi nemici e farsi strada fino alla frontiera svizzera. Vestite i panni del coraggioso pilota e accompagnatelo nella sua pericolosa avventura.

BLITZKRIEG II
PIII 1 GHz, 320 MB RAM, 290 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **CDV**
GENERE: **Strategia in tempo reale**

Ancora una volta, a fare la parte della protagonista è la storia della Seconda Guerra Mondiale. Lo stile di gioco è quello già apprezzato in *Blitzkrieg*; il secondo capitolo della serie vi metterà al comando di truppe impegnate nel grande conflitto che segnò il mondo ormai 60 or sono.

CONFLICT: GLOBAL TERROR (CONFLICT: GLOBAL STORM)
Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 380 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Eidos**
GENERE: **Sparatutto/Azione**

Preparatevi a una lotta senza quartiere al terrorismo internazionale con la vostra squadra d'assalto. Nel demo, dovrete introdurvi in una fabbrica della ex Unione Sovietica dove si produce il pericoloso sarin. Il gioco completo che troverete nei negozi non si chiamerà *Conflict: Global Terror*, ma *Conflict: Global Storm*, a causa di un cambiamento dell'ultimo momento.

STARSHIP TROOPERS
Pentium4 2.0 GHz, 512 MB RAM, 491 MB HD, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Empire Interactive**
GENERE: **FPS**

La "Fanteria dello Spazio", torna sui vostri monitor. Il demo vi porterà in un avamposto ormai abbandonato, sul punto di essere invaso da orde di insetti bellicosi.

LIVE FOR SPEED: S2 ALPHA
PIII 800 MHz, 128 MB RAM, 280 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Scawen Roberts, Eric Bailey, Victor van Vlaardingen**
GENERE: **Simulatore di guida**

Questo simulatore di guida prevede come comandi per controllare la vettura il mouse e i suoi due pulsanti (acceleratore e freno). Il demo vi permetterà di sperimentare una delle piste presenti nel gioco completo.

MYST V – END OF AGES
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 424 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Ubisoft**
GENERE: **Avventura**

Myst V introduce alcune novità alla struttura classica dei suoi predecessori. Finalmente, potrete esplorare le favolose ambientazioni di questa avventura in libertà totale. Non mancherà un sistema di controllo dedicato ai nostalgici dello stile precedente, che prevedeva lo spostamento attraverso una serie di locazioni fisse. Il demo è sottotitolato nella nostra lingua. Troverete la prova completa di *Myst V* a pagina 94.

SCOOTER WAR3Z
PIII 500 MHz, 128 MB RAM, 150 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Team6 game studios**
GENERE: **Simulatore di guida**

DOWN IN FLAMES
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 150 MB HD, Scheda 3D 16 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Battlefront.com**
GENERE: **Strategia a turni**

Driver

CATALYST v5.8 per Windows XP/2000

CATALYST v5.4 per Windows 98/ME

ForceWare v77.77 per Windows XP/2000

ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analizer v2.34
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file PDF, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato, presenti ogni mese su CD e DVD.

Trucchi GMC
NEL CD 3 Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

DivX 6.0 per Windows XP/2000
Ultima versione dei famosi codec video, grazie ai quali potrete vedere i filmati compressi.

Dr TCP
Destinata ai più "smanettoni", questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.6.3
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

WinRAR 3.50b7
Nuova versione del famoso programma di compressione WinRAR, grazie a cui potrete scompattare molti dei file presenti su CD e DVD.

Object Dock v1.10
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie alla quale lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

SpeedFan v4.23
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

RegCleaner 2.9.8
Ripulite il registro di Windows con questa piccola e comoda utility. In questo modo, dovreste riuscire a cancellare tutte le voci che non sono più utili.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

Trillian v0.74
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 9.0 SR-1
NEL CD 3 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Add On

Mod per Rome: Total War
WARHAMMER: TOTAL WAR V1.0

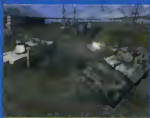
È guerra totale, anche per "WarHammer"

Patch richiesta: 1.2

Realizzato da un team di appassionati e senza alcuna pretesa di ufficialità, questo interessante Mod mette in campo le armate familiari a tutti gli appassionati della saga di "WarHammer" sfruttando il motore grafico di *Rome: Total War*.

Al posto delle potenze dell'Antichità o delle armate consolari, troverete quindi legioni di Elfi, le disciplinate truppe imperiali e le terribili orde del Chaos a fronteggiarsi sul terreno di gioco. La trasformazione non si limita alla pura estetica: ciascuna fazione è stata dotata delle unità che la contraddistinguono nel gioco da tavolo e armata con quanto necessario.
Non è prevista, almeno per il momento, una modalità campagna, quindi per provare le potenzialità di *WarHammer: Total War* dovrete sfidare altri giocatori su Internet o dedicarvi alle battaglie singole.

Mod per Battlefield 2
MERCENARIES V2.0



Il Mod *Mercenaries v2.0* si ripromette di correggere quelle imprecisioni o scelte di programmazione che rendono l'esperienza di gioco di *Battlefield 2* meno realistica di quanto potrebbe essere.

Ciò si traduce, per esempio, in aggiustamenti ad accuratezza e potenza delle armi in dotazione ai combattenti sul campo, nell'aggiunta di effetti grafici (come fuoco e fumo che scaturiscono dai veicoli distrutti) o in modifiche a insegne e cartelli disseminati nelle varie mappe.

Mod per Half-Life 2
ANTLION TROOPERS DEUCE



Nei panni di un soldato Combine, dovrete soccorrere i difensori di un avamposto che si trova da qualche parte nella Death Valley, rimasto ora senza difese.

I vostri nemici saranno gli Ant Lion, enormi insettoni già incontrati nel titolo originale, il cui unico scopo sarà di massacrare senza pietà qualsiasi soldato Combine trovino sulla propria strada. Questo Mod, destinato esclusivamente a partite single player, vi permette di controllare direttamente i vostri commilitoni, impartendo loro degli ordini per organizzare una difesa più efficace.

WCC COOP MOD V0.3

MOD PER BATTLEFIELD 2

Un corposo Mod che vi permetterà di sfidare in compagnia di altri giocatori in carne ed ossa i bot, ossia i soldati gestiti dal computer nelle partite single player.
WCC Coop Mod v0.3 prevede anche un ritocco generale a mappe, veicoli e soldati per aumentare il divertimento del gioco. Ricordate di rimuovere qualsiasi precedente versione del Mod, prima di procedere con la nuova installazione.

MOD EDITOR PER BATTLEFIELD 2

Il tanto atteso editor per Mod destinato agli appassionati di *Battlefield 2* è finalmente disponibile. Ancora in versione non definitiva (quindi non privo di errori), permetterà comunque a migliaia di utenti di cominciare a liberare il proprio estro creativo.

CHESS

MOD PER DOOM 3

Incredibile ma vero, ora potrete cimentarvi in appassionanti partite a scacchi usando il potentissimo motore grafico di *Doom 3*.

MOD VARI PER GTA: SAN ANDREAS

Una piccola collezione dei più interessanti Mod disponibili per il bellissimo e contestato *GTA: San Andreas*.

CAPTURE THE FLAG V1.5

MOD PER HALF-LIFE 2

Questo corposo Mod vi permetterà di giocare partite online a *Half-Life 2* nella variante "Capture the Flag". Le meccaniche di gioco sono semplici: due squadre si affrontano (ribelli e Combine), cercando di rubare la bandiera dalla base del team avversario e di riportarla nel proprio quartier generale.

TRADUZIONE IN ITALIANO PER IL-2 STURMOVIK: FORGOTTEN BATTLES E ACE EXPANSION PACK

Patch richieste: 1.22 (IL-2 Sturmovik: FB)/2.04 (ACE Expansion Pack)

La traduzione in italiano di alcune delle componenti testuali (tutorial, briefing delle missioni e altro) di *IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles* e della sua espansione *ACE*, realizzata dal clan G.I.T. in collaborazione con la redazione di GMC. Nel caso il file su DVD presentasse qualche problema all'inizio dell'installazione, provate a scaricare quello su GamesRadar, all'indirizzo: **http://forum.gamesradar.it/repository/il2fb20.zip**.

NEXT LEVEL – SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Sulle pagine di GMC di questo mese, nella rubrica Next Level, troverete un'interessante guida alla realizzazione di mappe per *Splinter Cell: Chaos Theory*. Ecco un piccolo esempio di quanto si possa creare con l'editor.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER IL GIOCO ALLEGATO

NEL CD 3 Manuale e copertine, sia in formato DVD sia CD, per *Blood Omen 2*, gioco allegato a GMC questo mese. Come al solito, per visualizzarli avrete bisogno di Adobe Acrobat Reader.

TOTAL REALISM V6.0

MOD PER ROME: TOTAL WAR
Patch richiesta: 1.2

Un atteso e consistente Mod che supplisce alla mancanza di accuratezza storica mostrata, talvolta, dal titolo originale. Introduce, tra le altre cose, anche nuovi filmati e unità rimodellate. Realizzato da un consistente gruppo di appassionati è, purtroppo, completamente in inglese.

TRACCIATI VARI PER TRACKMANIA SUNRISE

Una raccolta di nuovi tracciati su cui cimentarvi per il frenetico *TrackMania Sunrise*. Un ringraziamento particolare per cemiera, niton, xenon e Steve "Sah".

BONUS MAPS PER WARCRAFT III

Vasta collezione di mappe destinata a tutti gli amanti di *Warcraft III*, capolavoro mai dimenticato realizzato da Blizzard.


Total Realism V6.0


Warcraft III

Patch

BOILING POINT: ROAD TO HELL UPDATE 2
L'aggiornamento corregge molti dei problemi riscontrati nel gioco, come le collisioni tra granate e muri o la posizione inverosimile di alcuni personaggi. Migliorata anche la stabilità complessiva e ridotto, quindi, il numero di errori che si potrebbero verificare durante una partita o in fase di caricamento.

CROWN OF GLORY – UPDATE V1.10H
Primo aggiornamento per *Crown of Glory*, che risolve tutti i problemi finora riscontrati relativi a uscite inattese del gioco. Corretti anche molti altri piccoli bug di minore importanza.

DIABLO 2 – PATCH V1.11
Nuova (e inattesa) patch per quello che ormai viene considerato un classico. L'aggiornamento non si limita a correggere bug, più o meno noiosi, riscontrati nel gioco, ma provvede anche ad aggiungere nuovi interessanti oggetti e a bloccare alcune possibilità di "cheating" ai giocatori più scorretti.

DIABLO 2: LORD OF DESTRUCTION – PATCH V1.11
Aggiornamento generale anche per l'apprezzata espansione di *Diablo II*. La patch corregge gli errori finora riscontrati e apporta anche piccole migliorie al gioco.

FAR CRY – PATCH V1.33
Questa patch provvede ad aggiornare le versioni 1.31 e 1.32 di *Far Cry*. Le novità sono legate al gioco online e comprendono anche alcuni problemi relativi al "cheating".

FALCON 4.0: ALLIED FORCE – PATCH V1.0.2
Questa patch aggiorna *Falcon 4.0: Allied Force* alla versione 1.0.2. La recensione di *Allied Force* è a pagina 106.

GTA: SAN ANDREAS – PATCH V1.01 EURO
Corretti numerosi errori riscontrati nel gioco, alcuni dei quali relativi al sistema audio. Aggiunto anche il supporto per le risoluzioni HDTV. La patch è destinata alla versione europea di *GTA: San Andreas*.

IMPERIAL GLORY – PATCH V1.1
La patch 1.1 per lo strategico di Eidos corregge alcuni fastidiosi bug riscontrati nel gioco.

NEVERWINTER NIGHTS PATCH V1.66
Nuova patch per il capolavoro di BioWare. Molte le migliorie e le aggiunte contenute in questo aggiornamento, tra cui nuovi ritratti e temi musicali. La patch funziona solo con la versione italiana di *Neverwinter Nights*.

NEVERWINTER NIGHTS: ORDE DAL SOTTOSUOLO – PATCH V1.66
Lunga lista di correzioni e aggiunte per questa espansione di *Neverwinter Nights*. Come nel caso precedente, la patch funzionerà solo se avete la versione italiana del gioco.

NWN: SHADOWS OF UNDRENTIDE PATCH V1.66
Grazie a questa patch, potrete aggiornare anche l'espansione *Shadows of Undrentide* di *Neverwinter Nights* alla versione 1.66, a patto che la vostra copia del gioco sia in italiano.

PSYCONAUTS – PATCH V1.03
Nuovo aggiornamento per questa folle e bizzarra avventura. Molti gli errori corretti nella versione 1.03 del gioco, di cui leggerete la recensione a pagina 112.

ROME: TOTAL WAR – PATCH V1.2
Questa patch aggiorna *Rome: Total War* alla versione 1.2, indispensabile per giocare in Rete e per sperimentare gli interessanti Mod che troverete sul DVD allegato a GMC.

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY PATCH V1.04
L'aggiornamento corregge alcuni errori e vi permetterà di godere al meglio le avventure dell'ormai leggendario agente Sam Fisher.

STARCRAFT – PATCH V1.13B
Nuovo aggiornamento per lo storico strategico targato Blizzard. Alcuni errori che forzavano l'uscita dal gioco sono stati corretti.

STARCRAFT: BROOD WAR PATCH V1.13B
Correzioni analoghe a quelle effettuate per *Starcraft* sono state realizzate anche per la sua espansione, *Brood War*.

WORD OF WARCRAFT PATCH V1.6.1
Ultimo aggiornamento al momento di andare in stampa per il bellissimo MMORPG *World of Warcraft*.

Shareware

ABSOLUTE BLUE

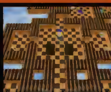
Absolute Blue è uno sparatutto spaziale a scorrimento orizzontale, come nella migliore tradizione dei giochi da bar. Orde di improbabili alieni vi verranno incontro sparando, portandovi decine di bonus e power up, grazie a cui potrete migliorare le prestazioni della vostra navicella e aumentare la potenza di fuoco delle armi che vi permettono di sopravvivere.

HEAVY WEAPON

1984: le (ipotetiche) repubbliche dell'Est decidono di muovere battaglia ai paesi liberi. Un'unica arma può ancora fermare l'avanzata dell'invasione: un potente carro armato atomico. Ovviamente, l'arma definitiva è messa nelle vostre mani. Tra bonus, sciami di aerei nemici e testate nucleari tascabili, dovrete farvi avanti in lontani paesi dal nome improbabile.

INVADAZOID

Un riuscito mix di due classici, il mai dimenticato *Arkanoid* e il frenetico *Space Invaders*. Lo scopo del gioco è quello di eliminare con racchetta e pallina gli alieni che scendono dall'alto dello schermo. Varie le modalità di gioco proposte e, ovviamente, immancabili i numerosi bonus per vivacizzare la situazione.

WONDERLAND

Un semplice e divertente puzzle game, ambientato in un mondo governato da regole bizzarre. Per completare ciascun livello, dovrete risolvere semplici rompicapi, spostare casse e raccogliere delle buffe monete multicolori disseminate nei punti più improbabili dello schema.

Video

- *Filmato in esclusiva di Oblivion*
- *Half-Life 2 – Aftermath*
- *PES 4 – Gol del Mese*
- *Project Offset – Filmati vari*


Oblivion


Project Offset



Uno dei principi dei Non Morti su computer si è risvegliato e vuole la sua vendetta. Affilate i canini e preparatevi alla riscossa!

guida al GIOCO COMPLETO

LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN 2

Come giocare

Una volta installato il gioco, seguendo i consigli del paragrafo **Installazione e disinstallazione**, lanciate *Blood Omen 2* facendo doppio clic sull'icona creata dal programma sul desktop. In alternativa, inserite il CD 1 nel lettore del PC e selezionate **Esegui** nella finestra di presentazione. Durante la fase di avvio, avrete modo di saltare le schermate e i filmati introduttivi premendo il pulsante **Esc**. Così facendo, vi verrà presentato in pochi secondi il menu principale, in cui decidere se mettere mano alle Opzioni del gioco (grafica, sonoro, configurazione dei comandi), o se cominciare a giocare (Inizia Partita). Ricordate, prima di lanciare *Blood Omen 2*, di inserire nel lettore il CD 1. Per giocare a *Blood Omen 2* è caldamente consigliato l'utilizzo di un joypad. Sebbene la tastiera sia supportata e i comandi siano configurabili a piacere, questo sistema di controllo non consente di godere al meglio del titolo.

Requisiti di sistema

Blood Omen 2 farà la felicità dei possessori di PC non proprio aggiornatissimi, considerando i suoi requisiti minimi davvero bassi, mentre chi dispone di macchine anche solo relativamente recenti potrà dilettarsi al massimo del dettaglio, magari persino attivando l'AntiAliasing su schede video di fascia bassa. I requisiti essenziali indicano una CPU a 450 MHz, 128 MB di RAM e una scheda 3D con 16 MB di RAM, compatibile con le DirectX 8.1. Lo spazio necessario su disco fisso per l'installazione minima è di 1620 MB ed è importante disporre di un lettore CD-ROM 8x. Per godere al meglio di *Blood Omen 2*, attivando tutti i dettagli e sfruttando risoluzioni medio/alte, consigliamo un processore a 800 MHz, 256 MB di RAM e una scheda 3D con almeno 64 MB di memoria video. Lo spazio su hard disk per l'installazione completa è di 1900 MB. I sistemi operativi ufficialmente supportati sono Windows 98 e XP.

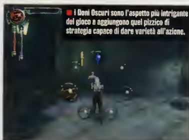
UNA delle saghe "vampiresche" di maggior successo, almeno per quanto riguarda i videogiochi PC, è quella di *Legacy of Kain*, iniziata nel 1997 con *Blood Omen* e proseguita con *Soul Reaver* (1999) e Soul Reaver 2 (2001), per approdare a *Blood Omen 2* (2002) e a *Defiance* (2003).

In termini di evoluzione della storia narrata da questa serie, *Blood Omen 2* si posiziona 200 anni dopo gli eventi proposti dal primo capitolo e una non meglio definita manciata di secoli prima rispetto a *Soul Reaver*. Il protagonista, Kain, si risveglia privo di memoria e incontra immediatamente una vampira, che lo introdurrà alla trama, spiegandogli passo per passo tutti i suoi poteri e svelando, man mano, i segreti del sistema di controllo di *Blood Omen 2*. Un tutorial, insomma, perfettamente integrato nei primi livelli del gioco, che rende accessoria la lettura del manuale, evitando nel contempo la frustrazione di dover imparare le basi procedendo per tentativi e fallimenti.

Un percorso d'istruzione che, tra l'altro, si rivela di particolare importanza, considerando che lo schema di *Blood Omen 2* non è basato sul semplice muoversi e togliere di mezzo tutto ciò che si incontra, ma obbliga a spostamenti spesso ragionati, che richiedono sia abilità manuale e riflessi, sia un pizzico di materia grigia. Non tanto per la presenza di enigmi cervellotici, quanto per la necessità di imparare a gestire al meglio il vampiro che si controlla, con il suo repertorio di poteri e le sue debolezze.



Una vampira vi guiderà nelle prime fasi del gioco: un tutorial divertente e assolutamente non noioso.



I Doni Oscuri sono l'aspetto più intrigante del gioco e aggiungono quel pizzico di strategia capace di dare varietà all'azione.

Kain, come tutti i Non Morti, viene ferito mortalmente dal contatto con l'acqua, mentre riesce a recuperare energia vitale succhiando il sangue degli avversari eliminati. È capace di effettuare feroci attacchi sia con i suoi artigli, sia tramite le armi e i corpi contundenti che troverà lungo il suo percorso. Ma, soprattutto, è dotato di una serie di facoltà speciali, che può utilizzare in certe situazioni, in particolare quando l'indicatore della Rabbia (che si carica parando i colpi degli avversari) raggiungerà il massimo.

Tali poteri, chiamati Doni Oscuri, non solo semplificano la vita del protagonista, rendendo più efficaci i suoi attacchi e meno difficili i combattimenti con i nemici, ma si rivelano spesso fondamentali per proseguire. Capiterà spesso di dover effettuare salti esageratamente lunghi, così come di impiegare facoltà quali la telecinesi, solo per aprire un particolare cancello o per superare pozze d'acqua altrimenti invalicabili.

Blood Omen 2 è, insomma, un titolo d'azione che richiederà al giocatore abilità e ragionamento, che lo impegnerà nello sfruttare le potenzialità di un vampiro e che lo intratterrà grazie a una trama sì lineare, ma sicuramente ben studiata e ottimamente narrata grazie anche a numerose scene di intermezzo, in italiano come il resto del gioco.

I requisiti di sistema contenuti, inoltre, permetteranno a chiunque di godere del gioco e, ai fortunati possessori di PC più moderni, di alzare a dismisura la risoluzione attivando, senza cali di prestazioni, AntiAliasing e filtro anisotropico.

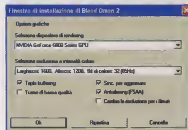
1 Installazione e disinstallazione

Per installare *Blood Omen 2* è necessario inserire il CD 1 del gioco nel lettore del PC e attendere che il programma di Autorun lanci l'apposita interfaccia. Se ciò non dovesse accadere, sarà necessario esplorare il contenuto del disco e avviare manualmente la procedura con un doppio clic del mouse sul file **Autorun.exe** o su **Setup.exe**. Si tratterà, quindi, di selezionare la voce Installa, di accettare la licenza del gioco e di proseguire con Avanti. Alla schermata successiva, cliccate ancora su Avanti, quindi scegliete se procedere con l'installazione minima del gioco (1620 MB richiesti su disco fisso) o con quella completa (1900 MB su hard disk). Decidete anche la directory in cui posizionare *Blood Omen 2* (quella predefinita sarà **C:\Programmi\Eidos Interactive\Blood Omen 2**) e continuate con Avanti. Selezionate ancora Avanti nella finestra di Sommario dell'installazione e il procedimento partirà. Al termine, vi verrà chiesto se intendete creare un collegamento al gioco sul desktop, se volete leggere il file readme o se avviare *Blood Omen 2*. Operate le vostre scelte e cliccate su Fine. Prima di giocare, in ogni caso, è bene accertarsi di disporre della versione aggiornata delle DirectX. Il gioco permette di installare la versione 8.1 delle librerie di Microsoft, ma trattandosi di una versione datata delle API, il consiglio è di non eseguire l'installazione e, nel caso in cui il vostro sistema operativo non fosse già aggiornato a dovere, di collegarsi al link Web **www.microsoft.com/windows/directx/downloads/default.asp** per scaricare le DirectX 9.0c.
Per disinstallare *Blood Omen 2* è sufficiente entrare nel menu Start di Windows, selezionare Programmi e individuare il gruppo **Eidos Interactive – Blood Omen 2**. Al suo interno, è presente il collegamento **Disinstalla**, su cui cliccare per cancellare tutte le parti del programma.

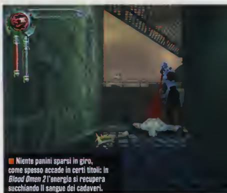
2 Aggiornamento del gioco

L'edizione di *Blood Omen 2* allegata al presente numero di Giochi per il Mio Computer è in italiano ed è aggiornata alla versione 1.02. Al momento in cui andiamo in stampa, non sono disponibili nuove patch per il gioco.

3 Configurazione del gioco



Nel gruppo di programmi **Eidos Interactive – Blood Omen 2** è presente l'applicazione **Configura**, eseguendo la quale si accede ad alcune opzioni relative alla grafica. Consigliamo di leggere queste righe prima di sperimentare con i parametri, dal momento che la traduzione approssimativa delle voci potrebbe trarre in inganno anche i giocatori di vecchia data.
La prima voce da controllare è quella relativa alla **Risoluzione**, ed è autoesplicativa: scegliete l'impostazione che preferite, facendo attenzione a indicare anche il valore di refresh più elevato supportato dal vostro monitor (consultate il manuale di quest'ultimo per scoprire la massima frequenza di refresh supportata dal display). Consigliamo di spuntare il parametro **Triplo Buffering**, che migliora in maniera sensibile la fluidità del gioco. L'opzione **Sinc. per aggiornare** altro non è che il V-Sync, la sincronia verticale: abilitatela per sincronizzare il frame rate del gioco con il refresh del monitor, evitando in questa maniera eventuali difetti di rendering. La voce **AntiAliasing** non ha bisogno di alcuna spiegazione: se la vostra scheda video è abbastanza potente, abilitatela, in caso contrario, fatene a meno o diminuite la risoluzione. Il parametro **Trame di bassa qualità** indica al motore grafico di sfruttare le texture in bassa risoluzione, facendo scendere in maniera sensibile la qualità dell'immagine: attivatela solo se la vostra configurazione rispecchia i requisiti minimi di *Blood Omen 2*, cioè nel caso la vostra scheda video disponga di soli 16 MB di RAM. **Cambia la risoluzione dei filmati**, infine, andrebbe sempre attivata.



Niente panini sparsi in giro, come spesso accade in certi titoli: in *Blood Omen 2* l'energia si recupera succhiando il sangue dei cadaveri.

Manuale e copertine

All'interno del CD 3 dei demo e del DVD, nella cartella **Dati\Mod\Manuale e copertine CD e DVD per Legacy of Kain Blood Omen 2**, troverete le copertine da stampare e il manuale in italiano di *Blood Omen 2*, entrambi in formato PDF. Per qualsiasi problema, o informazione aggiuntiva, consigliamo di sfogliare il manuale, che contiene una serie di utili informazioni. Quest'ultimo è presente anche nel CD 1, nella directory **Manual**. Chi avesse acquistato versione DVD di GMC potrà estrarre la copertina e girarla: troverà quella di *Blood Omen 2*.

Problemi inaspettati

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC – Gioco Completo Allegato**.



L'arma principale di Kain sono i suoi artigli, ma sarà possibile recuperare mazze e spade "cadute" agli avversari.

Doni oscuri

Come ogni vampiro che si rispetti, il protagonista di *Blood Omen 2* è caratterizzato da una serie di poteri speciali che lo distinguono dagli uomini comuni. Non saranno disponibili tutti subito e alcuni saranno utilizzabili solo nelle parti più avanzate dell'avventura, permettendo di impararne a poco a poco l'importanza. Per sfruttarli, è necessario caricare al massimo l'indicatore della Rabbia. Vediamo di seguito quali sono i poteri e a cosa servono:

NEBBIA – Una volta attivato questo potere, il protagonista diventerà invisibile ai nemici e riuscirà ad attaccarli di soppiatto. Avvicinatevi lentamente all'avversario e, quando apparirà l'icona del teschio sopra la sua testa, premete il tasto azione.

SALTO – Non si tratta un banale balzo, come quelli che Kain è in grado di fare in ogni istante, ma di un salto con cui coprire distanze apparentemente impossibili, attaccando violentemente un nemico al momento dell'atterraggio.

MALIA – Grazie a questo Dono, potete possedere e controllare uno dei personaggi non giocanti, e usarlo a vostro piacimento. Funziona solo con i PNG non ostili a Kain.

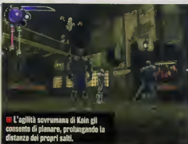
TELECINESI – Come indica il nome, consente a Kain di spostare alcuni oggetti con il pensiero.

FURIA – Un attacco ben più potente di quello standard. Utile con i nemici più duri da abbattere.

FEROCITÀ – Un particolare attacco, molto più rapido di quelli standard.

IMMOLAZIONE – Se non volete sporcarvi le mani, usate questo Dono Oscuro per eliminare gli avversari da lunghe distanze.





L'agilità sovrumana di Kain gli consente di planare, prolungando la distanza dei propri salti.

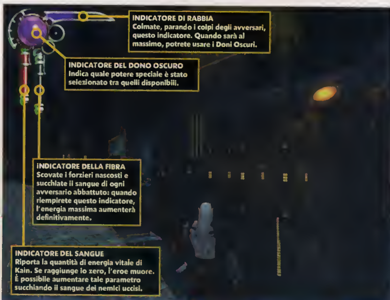
I comandi principali

Sebbene un joypad risulti sicuramente il sistema di controllo più indicato per *Blood Omen 2*, chi non ne possiede uno riuscirà a giocare anche con la sola tastiera. Di seguito, riportiamo la lista dei tasti predefiniti, comunque configurabili a piacere.

X	Per saltare
Alt Sx	Per succhiare il sangue
Z	Per usare il Dono Oscuro
Spazio	Azione
CTRL sx	Per selezionare il Dono Oscuro
Shift sx	Combattimento
C	Parata
Frecce direzionali	Per muoversi
CTRL dx	Per guardarsi attorno

Vampiri sotto controllo

La natura particolare del protagonista Kain lo rende capace di azioni sovrumane, ma anche le minacce che si troverà ad affrontare saranno decisamente letali. Meglio, quindi, avere sempre sott'occhio gli elementi essenziali dell'interfaccia di controllo di *Blood Omen 2*.



Il tempo dei vampiri

La saga di *Legacy of Kain* parte nel 1997 e si evolve fino ai giorni nostri in due diversi filoni, *Blood Omen* e *Soul Reaver*. Non tutti sono giochi d'azione in terza persona. Vediamo insieme quali episodi hanno preceduto (e seguito) *Blood Omen 2*.

1997 – Legacy of Kain: Blood Omen
Un misto di azione e GdR, nello stile di *Zelda*: la visuale è "a volo d'uccello" e la parte di ragionamento è preponderante. Questo gioco segna l'esordio di Kain su PC.
1999 – Legacy of Kain: Soul Reaver
Il protagonista, in questo caso, è Raziel, uno dei luogotenenti di Kain. Lo stile si sposta verso la pura azione, in questo adrenalinico mix di piattaforme e combattimenti. GMC lo ha allegato al numero di dicembre 2001.
2001 – Legacy of Kain: Soul Reaver 2
Il seguito di *Soul Reaver* ne riprende le meccaniche, migliorandone sensibilmente grafica e sistema di controllo. *Soul Reaver 2* è stato allegato al numero di ottobre 2003 di GMC.
2003 – Legacy of Kain: Defiance
Dopo *Blood Omen 2* del 2002, i personaggi Kain e Raziel si trovano in uno stesso titolo, alternandosi sullo schermo a colpi di Mietitrici di anime. La conversione da console "si fa sentire" nel sistema di controllo.

GUN

Dal furto di automobili a quello di cavalli il passo è breve.

SVILUPPATORE Neversoft **GENERE** Azione/Sparatutto
CASA Activision **INTERNET** http://gunthegame.com

MIRARE, RALLENTARE, FUOCO

Sulla falsariga di *Max Payne*, anche il nostro alter ego Cliff potrà avvalersi di una modalità al rallentatore, denominata Quick Draw. L'azione, che per il resto del gioco è rappresentata in terza persona, sposerà in questo frangente la visuale in soggettiva, con l'intento di aiutare il giocatore a prendere la mira. Un colpo ben assestato consentirà di prolungare l'effetto del Quick Draw, estendendolo potenzialmente all'infinito (o fintanto che ci saranno nemici da sforacchiare nelle vicinanze).

GUN NON CI FARÀ PERDERE LE STAFFE PERCHÉ:

- Neversoft ha sempre messo la giocabilità al primo posto.
- Lo spirito selvaggio e libero del West ben si incarna nella struttura "alla *GTA*".
- Linearità della trama e non linearità dell'esplorazione sembrano ben bilanciate.
- Cavalcheremo verso il tramonto restando comodamente davanti al PC.

LO sviluppatore Neversoft si è guadagnato il rispetto dei videogiocatori principalmente grazie alla serie *Tony Hawk's Pro Skater* e derivati vari.

Grande è stato pertanto il nostro stupore nel sentire il capo del team annunciare, ormai parecchi mesi fa, un gioco dedicato al selvaggio West, ossia a un'epoca in cui i cuscinetti a sfera non erano ancora stati inventati. Tuttavia, considerato che Joel Jewitt, il boss in questione, è un ragazzone originario del Montana, forse non c'è da meravigliarsi di questa inedita affinità tra Neversoft e i cowboy. Al di là di facete considerazioni folcloristiche, però, esiste davvero un minimo comune denominatore tra lo skate e lo zoccolo: i mondi di *Tony Hawk* diventano sempre più vasti e liberamente esplorabili, e l'Ovest di *Gun*, in maniera analoga, si propone come un *Grand Theft Auto* a cavallo.

Spazi sterminati pieni di fuorilegge da togliere di mezzo, saloon con donnine allegre, sparatorie interminabili, assalti al treno, incursioni a danno di fortini apparentemente inespugnabili e, naturalmente, molti cavalli da "prendere in prestito"... Un vero e proprio salto temporale, che porta idealmente *San Andreas* nel suo XIX secolo. Certo, di cloni del titolo Rockstar il mondo è fin troppo pieno, ma perlomeno *Gun* si allontana saggiamente dai contesti metropolitani contemporanei, schivando bellamente le più grossolane accuse di plagio.

"I LUOGHI COMUNI DEL WESTERN CI SARANNO TUTTI"

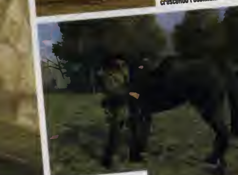
Tuttavia, una grande libertà non basta a fare un grande gioco, e Neversoft ha elaborato una linea narrativa per questo folle mondo di mandriani. La situazione si mette rapidamente male: il nostro alter ego Cliff Colton e il padre Ned si ritrovano coinvolti in una sparatoria su un battello a vapore; le cose non vanno per il verso giusto e Cliff viene spronato dal genitore a cercare la fuga a nuoto, non prima di ricevere in dono un misterioso medaglione. Segue un colpo di scena che sembra la parodia di "Guerre Stellari" ("Io *non* sono tuo padre!"), poi un bel tuffo, tutto diventa nero e... *Gun* comincia sul serio, con la sua rete intrecciata di missioni principali, volte a far luce sui quesiti insoluti che tormentano il giovane pistolero, e di incarichi secondari, utili a completare la nostra immersione nel mondo del West.

Partitina a poker? Nessun problema. Alleanza strategica con gli indiani? Imprescindibile. Salvataggio di una bella prostituta tenuta in ostaggio nel bordello da un gringo psicopatico? Come esimersi – i luoghi comuni del western ci sono tutti, affinché nessun aficionado del genere rimanga deluso. E per quelli che a un cappellaccio da cowboy preferiscono le prodezze "gangsta" di Carl Johnson? Beh, *Gun* sembra abbastanza solido in termini di struttura di gioco da invogliare anche coloro che non masticano pane, pancetta e fagioli tutto il giorno. Chi credeva che la guerriglia urbana di *San Andreas* fosse "selvaggia", potrebbe essere indotto a un violento ripensamento. GIOCHI COMPUTER


Le fumate nere sullo sfondo saranno solo uno degli effetti delle vostre scorribande.


Contro i nemici coriacei, Colton si avvarrà del Quick Draw: visuale in soggettiva a tempo rallentato.


Le missioni offrono spesso dei crescendo rossiniani di effetti speciali.


La scenografia è molto curata: l'effetto Far West è assicurato.

DATA DI USCITA
NOVEMBRE 2005

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Neversoft
- **Provenienza:** Woodland Hills (Los Angeles)
- **Nati nel:** 1994
- **Quanti sono:** 120
- **Storia:** Joel Jewett, Mick West e Chris Ward, precedentemente dipendenti di Malibu Interactive, fondano Neversoft nel 1994, con l'obiettivo dichiarato di diventare il migliore team di sviluppo esistente. La pretenziosità non li premia, tanto che i loro primi prodotti non incontrano il favore degli utenti. Nel 1998, al limite della bancarotta, lo sviluppatore viene ingaggiato da Activision e produce *Apocalypse* per PlayStation che, con un protagonista modellato sulle fattezze di Bruce Willis, ottiene un buon successo di vendite. In quel periodo cominciano i primi studi per la realizzazione di un gioco di skateboard. Il resto, come si suol dire, è storia – una storia di 25 milioni di copie vendute per la serie *Tony Hawk's Pro Skater*.
- **Li conosciamo per:** *Apocalypse, Spider-Man, Tony Hawk's Pro Skater 1, 2, 3 e 4, Tony Hawk's Underground 1 e 2.*

ATTENDERE PREGO!
Prepariamoci a sellare il cavallo: la carovana di *Gun* partirà in novembre.

SCOOP
prima occhiata

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

Quando il gioco si fa duro, i duri chiamano l'artiglieria!

SVILUPPATORE Splash Damage **GENERE** FPS online cooperative
CASA Activision **INTERNET** www.enemyterritory.com

SCENARI MEGA
La tecnologia MegaTexture permetterà di creare paesaggi ampi e dettagliati

DOTAZIONE DI PRIMA SCELTA
Grazie allo HUD sapremo in ogni momento come sfruttare al meglio le capacità della nostra classe.

ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS CI FARÀ TREMARE PERCHÉ...

- Se giocare uno Strogg è bello, giocarne un team sarà bellissimo.
- Ci saranno più veicoli che in tanti giochi di guida.
- Ogni missione sarà diversa dalla precedente.
- Sapremo in ogni momento cosa sarà necessario fare per portare il team alla vittoria.

DATA DI USCITA

QUANDO SARÀ PRONTO

COM'È BELLO ANDARE SULLA MOTORETTA

La presenza di veicoli negli FPS multiplayer è una delle caratteristiche cui siamo ormai abituati: gli estesi ambienti di gioco li rendono il sistema più efficace e divertente per spostarsi, e la potenza dei PC è tale da consentirne una gestione sufficientemente realistica anche quando non sono il punto focale del titolo. *Enemy Territory: Quake Wars*, ovviamente, avrà una vasta dotazione di mezzi di spostamento di tutti i tipi – si parla velivoli, jeep, corazzati e trasporti in stile hovercraft – e, all'apparenza, sfoggerà un sistema di guida e gestione dei danni all'avanguardia.

L'ARTIGLIERIA PESANTE
Tra gli oltre 40 veicoli disponibili, non mancheranno elicotteri e tank

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Splash Damage
- **Provenienza:** Londra
- **Nati nel:** 2001
- **Quanti sono:** 25, ma con altri in arrivo
- **Storia:** Paul Wedgwood ha fondato Splash Damage nel 2001, come naturale evoluzione del team di modder di cui era a capo. Nel giro di poco tempo, la società si è fatta un nome, grazie a Mod popolari come *Q3F* e a un considerevole numero di mappe per *CounterStrike* e *Quake 3 Arena*. Il vero salto di qualità, però, è stato *Wolfenstein: Enemy Territory*, tuttora uno dei più popolari giochi online.
- **Li conosciamo per:** *Wolfenstein: Enemy Territory* e le mappe multiplayer di *Doom 3*

TUTTI si aspettavano che l'E3 di quest'anno (la fiera più importante nel settore dei videogiochi) portasse notizie sull'atteso *Quake IV* e così è stato. È arrivato, però, come un fulmine a ciel sereno l'annuncio di *Enemy Territory: Quake Wars*, sviluppato da Splash Damage e pubblicato da Activision.

Edificato sulle fondamenta dell'apprezzato *Wolfenstein: Enemy Territory*, il nuovo progetto può contare su una vasta base di seguaci e appassionati, ma ha davanti a sé una sfida non facile. *W: ET* è stato distribuito gratuitamente su Internet; *Quake Wars* sarà un normalissimo gioco in vendita nei negozi – e la differenza di costo dovrà essere ben giustificata. Fortunatamente, Splash Damage ha le carte in regola e le idee giuste per riuscirci.

Quake Wars, ambientato prima di *Quake II*, eviterà astutamente ed efficacemente la competizione diretta con il cugino *Quake IV* – anch'esso basato sul motore di *Doom 3* – focalizzandosi esclusivamente su un'intensa azione multiplayer cooperativa. Paul Wedgwood, direttore creativo e proprietario di Splash Damage, ci ha spiegato cosa dovremo aspettarci dal sistema delle classi, che si prefigura davvero unico.

Quando ci uniremo a un team, il gioco ci presenterà un obiettivo (o una lista di obiettivi) studiato appositamente in base alla classe che avremo scelto e alla situazione strategica del momento. I suggerimenti, inoltre, saranno dinamici, cambiando in base all'evolversi del match e alla posizione dei compagni di squadra e degli avversari. L'idea, secondo Wedgwood, è che questo sistema renderà più semplice l'ingresso in una partita, anche per gli utenti meno esperti. A nostra disposizione ci saranno molteplici classi tra cui scegliere, con notevoli differenze di capacità, ma ugualmente utili ai fini dello scontro. Un ingegnere umano, per esempio, sarà in grado di posizionare sul campo di battaglia strutture impiegabili dagli altri soldati, come torrette e postazioni di fuoco fisse.

Un medico Strogg, d'altro canto, sarà capace di creare dei punti di spawn per i suoi commilitoni – all'interno di soldati umani feriti. Basta immaginare la scena di uno Strogg che si fa largo dall'interno del corpo di un compagno caduto, ed è facile capire quanto questa abilità sarà utile e strategicamente efficace. Un altro punto di forza sarà la nuova tecnologia grafica ideata da id Software e chiamata MegaTexture. La trovata è semplice, per quanto diametralmente opposta a quello cui siamo abituati. Laddove adesso impiegheremmo diverse texture di erba e terra per disegnare un prato, MegaTexture permette di piazzare un'unica, gigantesca texture su tutto il paesaggio, e "dipingerne" le varie porzioni in modo diverso, secondo le necessità. Stando agli sviluppatori, il risultato principale di questa tecnologia sarà la possibilità di avere degli orizzonti molto più lontani, anche su computer di fascia bassa. Ovviamente, avremo bisogno di vederla in azione prima di dichiararcene entusiasti, ma ammettiamo che, sulla carta, l'idea è affascinante.

Ora, non ci resta che portare pazienza e contare i giorni che ci separano dal fatidico "quando sarà finito" – anche se solo Splash Damage sa quanti siano esattamente.

> "VEDREMO ALL'OPERA UNA NUOVA TECNOLOGIA GRAFICA IDEATA DA ID SOFTWARE"

GIOCHI COMPUTER

ATTENDERE PREGO!
Splash Damage non ha ancora precisato quando *Enemy Territory: Quake Wars* sarà pronto per gettarsi nell'arena.



Nei prossimi mesi, un putiferio di nuovi titoli si abbatterà sul PC e ci sottoporrà a ore, giorni, mesi di spasso incondizionato (voi cari lettori) e lavoro forzato (noi poveri redattori). Quindi, oliate le tastiere, lucidate i mouse e, se vi aggrada, documentatevi sul futuro con le News di GMC, a cura di Skulz.

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Strategia in tempo reale

PARAWORLD

La storia riscritta dalle impronte dei dinosauri.

GALLERY



La campagna presente nella modalità in singolo andrà combattuta con tre diverse tribù e con uno dei 7 eroi disponibili.



Gli sviluppatori stanno organizzando tre diverse opzioni di gioco multiplayer per rete locale e Internet.





Per il massimo dell'efficacia in combattimento, ogni dinosauro va affiancato a specifiche unità umane.



Gli eroi presenti nelle diverse tribù saranno in grado di sviluppare edifici e abilità speciali per il proprio popolo.

L'idea dei dinosauri che combattono insieme agli esseri umani nella preistoria è notevole. Così come, stando alle prime informazioni disponibili, sembra degna di nota l'interpretazione della strategia in tempo reale proposta da Sunflowers.

Ma procediamo con ordine, ovvero con quello inverso alla base di *Paraworld*, gioco che racconta di come nel XIX secolo uno scienziato di nome Charles Babbage abbia scoperto un portale inter-dimensionale. Grazie a tale passaggio, gli studiosi sono in grado di accedere a una dimensione passata e alternativa del nostro mondo, nella quale i dinosauri non si sono estinti e popolano la Terra insieme ai nostri avi.

Il prologo non sarà il massimo dell'innovazione, e per certi versi pare anche un po' pretestuoso, ma va comunque lodato per la sua capacità di trasferire all'istante il giocatore in un mondo meraviglioso, abitato da tre popoli: nordico, asiatico e nomade. All'inizio della partita bisogna selezionare lo schieramento con cui si desidera combattere nelle vesti di generale in capo delle truppe. L'azione, che verte in ampia percentuale sulle scaramucce e solo in minima parte sul reperimento di risorse, viene gestita mediante un'interfaccia di controllo all'apparenza molto intuitiva.

> **"La chiave per la vittoria sarà l'equilibrio tra gli animali e le unità umane"**

A differenziare *Paraworld* dal resto degli RTS disponibili sul mercato sono, indubbiamente, i dinosauri, che ricoprono il ruolo dei mezzi corazzati della guerra moderna. Questo, tuttavia, non significa che per riuscire a penetrare nelle roccaforti nemiche si potrà fare affidamento solo sui Tirannosauri e sulle altre 40 specie di bestioni presenti nel gioco. La chiave per la vittoria sarà, infatti, il corretto equilibrio tra animali e unità umane.

Il motore grafico del titolo di Sunflowers mostra pregi evidenti già in fase di sviluppo, rivelandosi capace di muovere gli scenari di cinque diverse aree geografiche (territori settentrionali, giungla, savana, distesa di ghiaccio e terra infuocata) senza incappare in cali di frame rate.



Data di uscita: Inizio 2006
Internet: www.sunflowers.de/english/games/paraworld.php

Strategia in tempo reale

WARHAMMER 40.000 DAWN OF WAR WINTER ASSAULT

La mattanza galattica si espande su tutti i fronti.

L'espansione di *WarHammer 40.000: Dawn of War* rappresenta il non plus ultra per tutti gli appassionati dell'RTS di THQ.

Oltre ad aggiungere una nuova razza specializzata in attacchi ad ampio raggio (la Guarda imperiale) e alcune tipologie di mezzi corazzati, il pacchetto contiene anche un numero spropositato di unità, missioni single player e mappe per le modalità multigiocatore.

Le fazioni sono divise in due categorie principali: l'Ordine, che comprende Space Marine, Eldar e la Guardia Imperiale di cui sopra e il Disordine, di cui fanno parte Orki e Caos. In termini di giocabilità, *Winter Assault* conferma tutti i pregi dell'originale, compreso l'impeccabile sistema di inquadrature, che garantisce il migliore punto di vista per tutte le fasi delle battaglie. Non mancano,


La Guardia Imperiale è solo una delle novità presenti nell'espansione di *Dawn of War*.

poi, eccezionali mosse speciali, tra cui si segnalano alcuni colpi di grazia di ferocia spropositata: quando il nemico è stremato, le guardie imperiali hanno, per esempio, la capacità di porre fine al suo tormento, ricorrendo a un'efferata decapitazione.

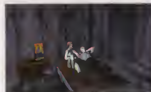
Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.dawnofwargame.com

MMORPG

DARK AND LIGHT

La superficie giocabile può fare la differenza.

Un GdR online di dimensioni esorbitanti, che mette a disposizione dei giocatori poco meno di 40.000 chilometri quadrati di superficie esplorabile. Nell'immenso scenario del mondo di Ganareth, I personaggi avranno l'occasione di combattere contro creature micidiali e sviluppare l'influenza politica, che permetterà loro di ergersi al ruolo di



Il mondo di gioco avrà dimensioni immense e sarà abitato da creature letali.

nobili e, in taluni casi, persino di re. L'universo di *Dark and Light* è basato su una complessa struttura divina, che vede in Gothar il dio della creazione da cui discende un pantheon popolato da entità subordinate. Tra le più interessanti spiccano Neutra, una creatura androgina la cui caratteristica è la neutralità nei conflitti, e Hydra, la signora delle acque.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.darkandlight.net

USCIRÀ

QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco I migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● è abbastanza probabile ● Ma ne siamo proprio certi? ● Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA
Age of Conan - Hyborian Adventures	Funcom	2006
Age of Empires III	Microsoft	Novembre
Armed Assault	Bohemian Int.	Fine 2005
Battlefield 2: Special Forces	EA	Autunno
Bioshock	irrational Games	inverno
BloodRayne 2	Majesco	2005
Call of Duty II	Activision	Autunno
Civilization IV	Firaxis	Autunno
Commandos Strike Force	Eidos	2006
Company of Heroes	THQ	2006
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	2006
Drake	Vivendi	Inverno
Duke Nukem Forever	Take Two	2006
Dungeons & Dragons Online	Atari	2005
Earth 2160	Koch Media	Ottobre
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	N.D.
Football Manager 2006	Sega	Novembre
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Natale
GT Legends	10tacle Studios	Ottobre
Gun	Activision	Novembre
Hellgate London	Namco	2006
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	2006
Hitman: Blood Money	Eidos	Autunno
King Kong	Ubisoft	Dicembre
Legion II	Slitherine Software	2005
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006
Pro Evolution Soccer 5	Konami	Natale
Prey	2K Games	Inizio 2006
Quake IV	Activision	Fine anno
Ryzom	Jolt	inverno
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006
SDA: La Battaglia per la Terra di Mezzo II	EA	2006
SDA: Middle Earth Online	Vivendi	Inverno
Serious Sam 2	2K Games	Autunno
SiN Episodes	Valve	Natale
Sniper Elite	Wanadoo	Autunno
SpellForce 2	Deep Silver	Novembre
Spore	EA	2006
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	Inverno
Starship Troopers	Empire	Ottobre
Star Wars Battlefront 2	LucasArts	Novembre
Supreme Commander	THQ	2006
Tabula Rasa	NC Soft	2006
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Fine anno
Timeshift	Atari	Autunno
Tomb Raider: Legend	Eidos	Natale
TOCA Race Driver 3	Codemasters	Inverno
Tomb Raider: Legend	Eidos	2005
Unreal Tournament 2007	Midway	2006
Vietcong 2	2K Games	Autunno
X3- Reunion	Deep Silver	Novembre

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER I PIÙ ATTESI dalla redazione



[GMC]Kevorkian

QUAKE IV
FPS

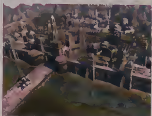
Single player ai livelli di *Quake II*, multiplayer come *Quake 3 Arena* (jump pad e corse frenetiche comprese), grafica e fisica basate su una versione evoluta del motore di *Doom 3*. Non serve aggiungere altro.



Vincenzo Beretta

ALAN WAKE
Avventura thriller

Il talento dei creatori di *Max Payne* unito alle atmosfere dei film di David Linch (con un pizzico di *Silent Hill*) promettono un'esperienza tanto coinvolgente, quanto inquietante.
www.alanwake.com



Raffaello Rusconi

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II
Strategia in tempo reale

Migliorerà gli aspetti tattici del primo capitolo, il vero punto debole del gioco, ed estenderà l'azione alle battaglie combattute nel nord della Terra di Mezzo.
www.ea.com



Alberto Falchi

HALF-LIFE 2 AFTERMATH
FPS

La trama di *Half-Life 2* necessita di altri dettagli, parte dei quali saranno svelati nella prima espansione distribuita da Valve tramite Steam. Non vedo l'ora di vedere in azione la bella Alyx.
www.steampowered.com



Luca Patrian

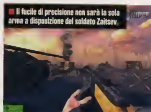
THE WARRIORS
Azione

A ottobre uscirà su console e, come spesso accade, in seguito potrebbe arrivare anche per PC. È il gioco ispirato al mio film preferito e sono certo che non deluderà nessuno!
www.rockstargames.com

Sparatutto in soggettiva

SNIPER

La dura vita del cecchino più famoso di Stalingrado '42.


Il fucile di precisione non sarà la sola arma a disposizione del soldato Zaitsev.



La vicenda di Vassili Zaitsev è già stata affrontata nella pellicola "Il Nemico alle Porte". Il soldato Zaitsev, uno dei cecchini più decorati dell'Armata Rossa durante la Seconda Guerra Mondiale, torna ora in azione sul PC in un titolo curato da 1C e interamente basato sulle sue gesta.

In prospettiva, *Sniper* (il titolo è provvisorio) dovrebbe risultare più realistico del film, soprattutto per quanto concerne la trasposizione della terribile battaglia di Stalingrado. Man mano che il protagonista si evolverà da recluta spaventata in freddo veterano, il giocatore avrà l'occasione di interrogare dei nemici, liberare prigionieri e duellare con un cecchino tedesco di pari valore. La vicenda sarà suddivisa in 20 missioni, in cui si avranno a disposizione tutte le principali armi in dotazione ai due eserciti.

La versione di *Sniper* presa in esame da GMC è lungi dall'essere ottimizzata, ma mette comunque in evidenza un motore grafico equipaggiato di un "engine" per la fisica ragdoll e un'Intelligenza Artificiale di buon livello.

Data di uscita: 2006
Internet: http://int.games.1c.ru/sniper_1

Azione/GdR

FABLE: THE LOST CHAPTERS

La lunga vita di un eroe con o senza macchia, ma assolutamente senza paura.

Un sintetico riassunto della situazione dedicato ai lettori che non hanno avuto l'occasione di cimentarsi nella versione originale di *Fable*, pubblicata su Xbox nel 2004. Il titolo di Microsoft è un GdR ad alto tasso di azione, in cui il giocatore deve seguire l'evoluzione del protagonista dalla fanciullezza alla vecchiaia.

Le azioni compiute durante le numerose quest influiscono sull'allineamento morale dell'eroe e ne caratterizzano in maniera evidente il volto e il fisico. Nel debutto del titolo su PC sono contenute nove regioni e 16 missioni che, per motivi di tempo, gli sviluppatori non sono riusciti a inserire nell'edizione originale. Inoltre, *Lost Chapters* ingloba alcune opzioni estetiche estremamente raffinate, prima tra tutte quella che consente di creare un tatuaggio personalizzato e di apporlo poi sulla pelle del proprio avatar. Nella fase di sviluppo che precede l'esordio sugli scaffali, gli sviluppatori si stanno concentrando sul sistema di controllo, con il preciso intento di garantire ai fedelissimi di mouse e tastiera un divertimento privo di intoppi.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.lionhead.com/fabletlc/index.html

Le corna che spiccano sul cranio del protagonista lasciano intendere che, in passato, il ragazzo non ha seguito la retta via.


Dirt fa affidamento su numerose armi e su alcune mosse speciali di grande impatto scenico.



Sparatutto in terza persona

ORIGIN OF THE SPECIES

Non sempre l'abito fa la monaca...

Il panorama dei giochi d'azione in terza persona sta per arricchirsi di un nuovo esponente, in cui confluiscono ambientazioni realistiche e riletture in chiave fantascientifica del combattimento.

Dirt, la protagonista, è una ragazza capace di opporsi da sola a una cospirazione su scala globale e di maneggiare senza problemi un arsenale a base di pistole, mitra e lanciafiamme. In alcune fasi dell'avventura, [illegible] psichici, che le permetteranno di lanciare i nemici con sfere infuocate e lame di energia generate dalla sua mente, oltre che di sollevare oggetti. Le orde ostili saranno rappresentate da forze speciali armate di tutto punto, oltre che da insetti troppo cresciuti, ottimi per esaltare la propensione allo "splatter" dei combattimenti.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.nugenerationgames.com



IN RITARDO

Avventura

DREAMFALL THE LONGEST JOURNEY

Casa: Micro Application
Sviluppatore: Funcom

Funcom ha annunciato in via ufficiale che la pubblicazione dell'avventura *Dreamfall: The Longest Journey* è stata procrastinata alla prossima primavera. L'amministratore delegato dell'azienda, Trond Arne Aas, ha tenuto a precisare che "La qualità è il principale obiettivo di Funcom." Il ritardo del gioco è figlio di tale filosofia, oltre che della precisa intenzione di creare un capolavoro senza tempo.

~~**Data di uscita:** Autunno 2005~~
Data di uscita aggiornata: Primavera 2006

FPS

YOU ARE EMPTY

Un titolo ambientato nell'URSS, che la sa lunga sui capricci della scienza.

L'impero sovietico è al suo massimo splendore e, tanto per espandere il controllo sul globo, i suoi governanti hanno deciso di sviluppare una sorta di superuomo. Gli esemplari superiori, resisi conto dei propri poteri speciali, hanno pensato bene di mettere il mondo a soqquadro. Sarà, ovviamente, compito del giocatore riportare a cuccia i mutanti e ristabilire l'ordine e la disciplina nei confini dell'URSS. Non sarà certo una missione semplice, ma cosa può esserlo, in uno sparatutto in soggettiva che si intitola "Tu Sei Vuoto"?

Data di uscita: 2006
Internet: www.youareempty.com


A giudicare dalle prime immagini, *You Are Empty* sarà pieno di armi non convenzionali.


L'atmosfera cupa è sottolineata dalla pertinente digitalizzazione di zone industriali in rovina.

PILLOLE

OBLIVION PARLERÀ ITALIANO?
In un'intervista rilasciata a un sito americano, Bethesda ha fatto sapere che, al momento, non è ancora stato deciso se *Oblivion* verrà tradotto in italiano o meno – il che sarebbe un gran peccato, dato che un GdR così vasto risulterebbe difficile da giocare a fondo per chi non conosce la lingua di Albione. Per fortuna, i membri dell'ITP, l'instancabile team che ha già tradotto *Morrowind*, *Tribunal* e *Bloodmoon* (in collaborazione con GMC), hanno annunciato che, qualora il gioco uscisse in Italia in inglese, si metterebbero immediatamente all'opera per tradurlo nella nostra lingua. Complimenti all'ITP!

MMORPG CHE SALE, MMORPG CHE SCENDE
Il MMORPG di Blizzard Entertainment, dopo aver raccolto più di un milione di proseliti nei soli Stati Uniti, ha sfondato quota 4 milioni a livello globale. Il successo di *World of Warcraft* è una conferma della sempre maggiore importanza che gli universi persistenti stanno assumendo per il giro d'affari del mercato videoludico. Tuttavia, per un MMORPG che cresce, ce n'è uno che saluta: Turbine Entertainment ha infatti annunciato che *Asheron's Call 2* è uscito dalla Rete.

WINDOWS VISTA SARÀ COMPATIBILE CON XBOX 360
Stando alle informazioni riportate dal sito www.hexus.net, la nuova console Microsoft sarà in grado di connettersi e comunicare con il sistema operativo Windows Vista. Gli utenti che resteranno fedeli a Windows XP dovranno, invece, fare affidamento su applicazioni specificatamente dedicate all'operazione.

WARHAMMER SUPPORTERÀ IL PROCESSORE PHYSX
Il MMORPG dedicato al mondo di "WarHammer" è atteso per il 2007, ma Mythic Entertainment non ha comunque perso tempo per dare l'annuncio dell'accordo con AEGIA Technologies, secondo cui gli sviluppatori potranno impiegare il kit di sviluppo basato sul processore physX. Dal punto di vista dei futuri giocatori, ciò significa che per apprezzare appieno il nuovo

PILLOLE

WarHammer sarà necessario farlo girare su sistemi equipaggiati con il medesimo processore fisico.

10TACLE ACQUISTA I DIRITTI PER L'UNREAL ENGINE 3
Elveon, il gioco di ruolo in fase di sviluppo presso 10tacle Studios Slovakia, si avvarrà dei prodigi grafici dell'Unreal Engine 3. Il managing director dell'azienda, Jürgen Reusswig, non ha risparmiato parole di encomio per il prodotto di Epic: "L'Unreal Engine 3 ha già dimostrato di essere in grado di muovere giochi strepitosi, siamo convinti che ci farà risparmiare soldi e tempo."

SITO UFFICIALE PER *STAR TREK ONLINE*
Se siete dei fanatici di "Star Trek" o se, semplicemente, volete curiosare su cosa si muove nel suo universo online, non potete esimervi dal cliccare su www.startrek.perpetual.com. Sul sito sono presenti tutte le informazioni attualmente disponibili in relazione al MMORPG di prossima pubblicazione.

I BUCANIERI SI APPRESTANO A SALPARE
Black Buccaneer, mix di avventura e azione dai contorni horror curato da 10tacle Studios, sarà ambientato nei Caraibi del XVI secolo. Il giovane naufrago Francis Blade approderà su un'isola misteriosa ed entrerà in possesso di un sinistro emuleto, catalizzatore di poteri magici. Grazie al suo nuovo gadget, Francis potrà superare i 26 livelli previsti dal gioco e mettere le mani sul mitico tesoro dei pirati. La pubblicazione di *Black Buccaneer* è attesa per la metà del 2006.

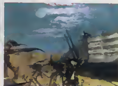
ARTI MARZIALI TUTTE DA SCARICARE
Rag Doll Kung Fu è la conferma dell'importanza che Steam sta assumendo nell'ambito della distribuzione di videogiochi. Il programma è stato sviluppato da Mark Healy, un veterano dell'industria ludica, ed è stato inizialmente presentato nella sezione Experimental Game della Game Developers Conference tenutasi a marzo di quest'anno. Scopo del gioco è impersonare (in pratica) un burattinaio alle prese con le arti marziali. Divertentissimo!

FPS

STARSHIP TROOPERS

La Fanteria dello spazio ha pubblicato il bando di arruolamento!


I compagni di squadra sono in grado di decidere da soli quando sparare e quando tagliare la corda.







Sono passati otto anni dal film e ben 46 dal romanzo (edito in Italia con il titolo di "Fanteria dello spazio"). Tuttavia, meglio tardi che mai, la versione beta di quello che sarà *Starship Troopers* l'FPS è finalmente approdata alla redazione di GMC.

Una prima missione si svolge di notte e integra le azioni del protagonista con le gesta di una squadra, senza però concedere al giocatore l'opportunità di impartire ordini. Le operazioni si svolgono sotto un pesante bombardamento energetico. Si parte da una piccola postazione fortificata, posta sotto assedio dagli insettoni alieni. Ci si arrampica sul muro di cinta e si apre il fuoco con tutte le armi leggere a disposizione, prima di passare ai comandi di una torretta difensiva.

I primi a cadere sotto le raffiche sono gli insetti volanti, seguiti a ruota dalle "cimici" che cercano di arrampicarsi sulle pareti, per un totale che supera i 150 mostriciattoli affumicati.

A un certo punto della missione, i soldati di supporto cercano di svignarsela, raggiungendo il punto d'estrazione prestabilito. Ma proprio quando la salvezza appare prossima, una bestia gigantesca abbatte il portone del forte e irrora gli astanti con ettolitri di napalm. Tanto spettacolo e tante speranze, per il gioco di cui trovate il demo sul DVD di GMC di questo mese.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.starshiptroopers-game.com

MMORPG/FPS

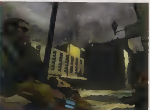
HUXLEY

I coreani hanno una predisposizione naturale per i mondi persistenti.


Il titolo di H-Studio vanta una qualità di dettaglio grafico sconcertante.

La terza guerra mondiale è finita da alcuni anni, lasciandosi alle spalle un'umanità suddivisa in fazioni di mutanti, che si contendono una nuova fonte di energia. *Huxley*, sviluppato dal team coreano H-Studio, si pone l'obiettivo di combinare la giocabilità immediata degli FPS con la profondità dei MMORPG, seguendo uno schema che fu già di *PlanetSide*.

I giocatori avranno a disposizione mondi persistenti e dovranno impegnarsi a formare tribù sempre più potenti con cui affrontare battaglie su scala planetaria. Gli sviluppatori stanno anche lavorando a una modalità storia, articolata su numerose missioni, che i partecipanti dovranno portare a termine per potenziare le abilità e l'equipaggiamento del proprio avatar.





Data di uscita: Fine 2006
Internet: www.webzengames.com



GdR/strategia

LEGION ARENA

La pianificazione della battaglia è alla base del successo.

Il motore grafico di *Legion Arena* garantisce fluidità all'azione, ma manca della qualità di dettaglio riscontrata in *Rome: Total War*.

Nell'RTS di Slitherine sono presenti più di 100 scenari e 20 unità da combattimento.

Slitherine, team di sviluppo con sede nel Regno Unito, ha quasi ultimato la fase di sviluppo di *Legion Arena*, titolo ambientato nell'epoca della Roma repubblicana, che combina la strategia propria degli RTS con alcuni elementi tratti dai GdR. Gli aspetti più interessanti del gioco sono, senza timore di smentita, quelli relativi alla fase di pianificazione degli attacchi compiuti dai tre schieramenti disponibili: Romani, Tribù Latine e Celti. Gli strateghi hanno l'opportunità di pianificare gli spostamenti delle unità in anticipo e di dare vita a piani di attacco molto complessi. Una volta ultimata la fase "progettuale", la battaglia diventa la padrona incontrastata della scena. Anche in tale frangente, *Legion Arena* mette in campo una soluzione interessante.
Modificare la strategia pianificata in precedenza è possibile, altrimenti non si parlerebbe di RTS, ma l'operazione non è immediata, in quanto il gioco tiene conto della difficoltà insita nella trasmissione degli ordini nel periodo storico preso in considerazione.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.slitherine.com

Azione a squadre

UFO: AFTERSHOCK

La Terra torna protagonista nei sogni degli alieni

Il reperimento di materie prime e la gestione delle risorse è uno degli aspetti fondamentali di *UFO: Aftershock*.

Il seguito del celebre UFO: Aftermath pubblicato nel 2003 si snoda da uno dei finali previsti dall'episodio originale.
Gli alieni hanno assunto il controllo della superficie del globo, concedendo alla razza umana la possibilità di sopravvivere in una gigantesca stazione orbitante. A 50 anni di distanza dagli accordi con i Reticulani il giocatore torna a esplorare la Terra alla ricerca di eventuali sopravvissuti e si deve impegnare a sviluppare una nuova civiltà super tecnologica. Armi devastanti e dispositivi fantascientifici saranno, infatti, indispensabili per contrastare una nuova minaccia aliena.

Data di uscita: Autunno 2005
Internet: www.ufo-aftershock.com


■ Il presidente ci "consente" solo un modulo tattico, come diktat!

■ La versatilità del campione carioca è unica: può ricoprire tutte le posizioni dell'attacco e del centrocampo

CALCIOMERCATO DI RIPARAZIONE

Abbiamo avuto modo di provare un paio di versioni da anteprima di *Football Manager 2006* e l'impressione che ne abbiamo ricavato è sicuramente positiva. Come potete vedere dalle immagini in questa pagina, il lavoro sull'immenso database della simulazione di Sports Interactive non è ancora stato completato. Vieira, per esempio, è già stato inserito nell'organigramma juventino, mentre Figo e Vieri non ancora nelle rispettive compagini milanesi.



ISTANTANEA SU: FOOTBALL MANAGER 2006

- **Casa:** Sega
- **Sviluppatore:** Sports Interactive
- **Genere:** Sportivo/ Manageriale
- **Requisiti di sistema:** PIII 800 MHz, 128 MB RAM
- **Internet:** www.sigames.com
- **Nei Negozi:** Novembre 2005
- **Perché aspettarlo:** Si tratta della miglior simulazione manageriale calcistica mai creata e, ogni anno, i ragazzi di Sports Interactive riescono a renderla unica, imperdibile per gli appassionati.

FOOTBALL MANAGER 2006

Dopo promozioni, retrocessioni e ricorsi al TAR, finalmente è partita la Serie A!

LE qualificazioni per i mondiali, la Champions League, la Coppa UEFA e la Coppa Italia: l'intensa stagione dei club italiani si concluderà solo il 17 maggio, in modo da permettere a tutte le squadre nazionali di prepararsi in modo adeguato all'evento dell'anno: Germania 2006.

Tra un Ronaldinho che si appresta a firmare il contratto della vita, un Ronaldo che proclama di voler tornare a essere il numero uno, un Abramovich che spende 90 milioni di euro per assicurarsi giocatori di grande talento, ma in attesa della consacrazione mondiale, un Vieri che cambia bandiera, ma non città, e un Vieira che torna alla corte di Capello, quella che ci apprestiamo a vivere sarà una delle stagioni più elettrizzanti e massacranti di sempre. E con questa sovraesposizione calcistica, poteva mancare all'appello il nuovo episodio del miglior gestionale per PC dedicato allo sport più bello del mondo? Assolutamente, no!

I ragazzi di Sports Interactive, dopo aver vinto il duello lo scorso anno contro un temibile avversario quale *Scudetto 5* del team di sviluppo Beautiful Game, si apprestano ora a distanziare definitivamente i rivali nei cuori degli appassionati del genere. In che modo? Perfezionando una struttura ben oliata, ritoccando – in modo pesante – un motore simulativo davvero pregevole sotto molteplici aspetti, ma ancora un po' grezzo e infarcito di troppi bug, e proponendo al tempo stesso una serie di interessanti novità.

"S.I. STA LAVORANDO A STRETTO CONTATTO CON RAY HOUGHTON"

Il team di Sports Interactive sta lavorando a stretto contatto con Ray Houghton, ex-bandiera del Liverpool e della nazionale dell'Irlanda del Nord, che aveva collaborato con loro nella realizzazione di *Football Manager 2005*, per rendere più realistica l'esperienza di gioco. Gran parte dell'impegno ruota attorno al "motore" che simula i risultati e le azioni in campo. Sono state aggiunte nuove statistiche e informazioni sugli atleti prima e dopo ogni match, mentre è presente un'interessante opzione "Quick" per intervenire istantaneamente sulle tattiche di gioco, senza dover mettere in pausa l'incontro (come accadeva in *FM 2005* e nella serie *Scudetto*).

Il commento tecnico delle partite è stato arricchito, per cercare di rendere più convincente la descrizione in campo delle giocate dei vari Gilardino, Figo e compagnia bella. È stata perfezionata l'interazione con lo staff medico: quando un vostro campione si infortunerà, potrete decidere anche il tipo di cura da intraprendere. Un altro piccolo cambiamento riguarda l'interfaccia di gioco, resa ancor più funzionale, mentre è stata rinnovata la gestione dei media, la grande novità della passata stagione. Insomma, le polemiche e i dibattiti in stile Biscardi non mancheranno di certo, in *Football Manager 2006*.



ISTANTANEA SU: AGE OF EMPIRES III

- **Casa:** Microsoft
- **Sviluppatore:** Ensemble Studios
- **Genere:** Strategia in tempo reale
- **Requisiti di sistema:** P4 1,5GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB RAM
- **Internet:** www.ageofempires3.com
- **Nei Negozi:** Novembre 2004
- **Perché aspettarlo:** La serie di *Age of Empires* è una delle più amate sia dagli appassionati di RTS, sia da chi desidera fare un tuffo nella Storia senza spolverare troppi libri. Il terzo episodio copre la conquista del Nuovo Mondo e i progettisti hanno tenuto tutti gli elementi più riusciti dei primi due, aggiungendo molte novità.



Gli scontri sul mare potranno portare al dominio dello stesso e a sbarchi oltre le linee nemiche.

Come tradizione nella serie *AOE*, le attività dei nostri piccoli sudditi ruoteranno intorno al "Centro Città".



La patria in Europa è rappresentata da una "Città d'origine", da cui riceveremo uomini e rifornimenti addizionali.

La campagna inizia in Europa, a Malta, con il malinconico tramonto dell'era dei cavalieri.

INTANTO IN EUROPA...

Age of Empires III verrà distribuito con un editor completo di mappe e scenari. Dal momento che il periodo storico è quello che va dal XVI secolo ai primi anni del XIX secolo, abbiamo chiesto a Bruce Shelley se sarà possibile creare scenari ambientati in questo arco di tempo, ma nel Vecchio Continente – per esempio ispirati alle guerre napoleoniche o dei Sette Anni. La risposta è stata un deciso "Sì!" e, se lo vorremo, potremo ricostruire a grandi linee scontri come Waterloo – basterà che includano le nazioni presentate nel gioco.

AGE OF EMPIRES III

I coloni di *Age of Empires III* stanno per salpare per il Nuovo Mondo!

BRUCE Shelley, capo di Ensemble Studios, è il papà della serie *Age of Empires*, una linea di strategici in tempo reale di ambientazione storica che, con le prime due puntate, ci ha portati nell'Età Antica e nel Medioevo.

Appariva dunque naturale che il terzo capitolo fosse dedicato all'esplorazione del Nuovo Mondo. A Madrid, abbiamo avuto l'occasione di parlare con Shelley in persona e di mettere le mani su una versione del gioco pressoché completa.

La prima impressione è che *Age of Empires III* richiederà più pianificazione strategica da parte del giocatore. Un nuovo elemento, l'Esperienza, misura il successo ottenuto dai nostri coloni oltreoceano e, a sua volta, si riflette nel miglioramento delle città europee da cui provengono – rappresentate con una schermata a loro dedicata. Le città, in cambio, inviano rinforzi sotto forma di uomini, equipaggiamenti, cibo e altri beni utili per promuovere lo sforzo di espansione. Con un buon successo nel Nuovo Mondo si sbloccheranno nuovi tipi di assistenza o si miglioreranno quelli già esistenti.

"CANNONATE ED EFFETTI DISTRUTTIVI VENGONO GESTITI DAL MOTORE HAVOK"

La città, inoltre, verrà salvata alla fine di ogni partita e, come il personaggio di un GdR, rappresenterà un punto fisso nonché la possibilità di trasferire i risultati dei nostri sforzi di partita in partita.

Le cose da fare nelle colonie sono parecchie e il rischio, per i giocatori inesperti, è quello di disperdere le proprie forze: *AOE III* aggiunge la facoltà di allearsi con i Nativi (ottenendo vantaggi particolari in base alla tribù), di creare rotte commerciali e di raccogliere non solo risorse, ma la preziosa Esperienza in una grande varietà di modi – scoperte geografiche incluse. Fortunatamente, l'interfaccia è pressoché identica a quella di *AOE II* e non abbiamo avuto problemi a impugnare il mouse e a iniziare immediatamente a conoscere le opportunità a nostra disposizione. Un po' come *Age of Mythology*, però, *AOE III* dà fin da subito l'impressione di un titolo che richiederà tempo per essere padroneggiato. La tradizionale modalità campagna, questa volta, si concentra su una singola trama-fiume che racconterà la vicenda di una famiglia attraverso 300 anni di storia americana: le prime colonie, la Rivoluzione, la guerra del 1812, il Far West, Simon Bolivar... un totale di 24 scenari divisi in tre atti, che si fermeranno poco prima della guerra di Secessione.

Ci ha piacevolmente sorpreso constatare una certa fluidità di *AOE III* anche su un sistema di media potenza. La speranza è che tale pregio rimanga nella versione definitiva. Cannonate e altri effetti distruttivi vengono gestiti dall'ormai onnipresente motore Havok e ciò garantirà scene spettacolari.

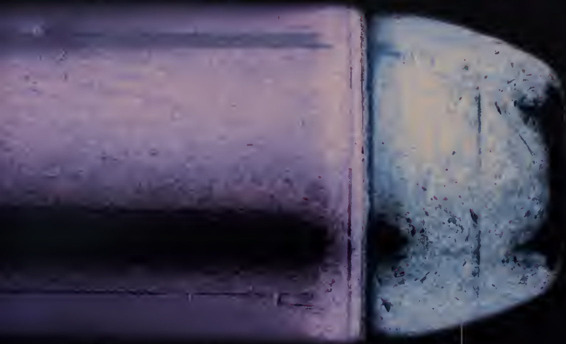
L'uscita europea di *Age of Empires III* è prevista per il 4 novembre. Una *Collector's Edition* dovrebbe apparire nei negozi una settimana prima, con un DVD addizionale contenente il "Making of", un volume di artwork che copre tutta la serie di giochi e un poster. GIOCHI COMPUTER

PRONTI A

INNESCO TESTA BOSSOLO

Tutte le cartucce dei migliori sparatutto su computer del futuro prossimo, in dodici pagine!

L FUOCO



C'È un tempo per ogni cosa. Un tempo per la semina, uno per il raccolto. Un tempo per amare, uno per odiare. Ma, soprattutto, c'è un tempo per fraggare!

Gli ultimi mesi del 2005 e i primi del prossimo anno saranno generosi in termini di sparatutto per PC. Le moltitudini di alieni da abbattere, di nazisti da livellare e di mercenari d'ogni sorta da richiamare all'ordine rendono necessario un riepilogo della situazione. Ecco perché Giochi per il Mio Computer ha deciso di stilare un elenco puntiglioso delle fatiche di sviluppatori leggendari (id, Valve, Epic), ma non solo.

I titoli presi in considerazione non conoscono confini spazio-temporali: conducono nell'esplorazione degli angoli più remoti della galassia, ma sanno anche scavare nel passato dell'umanità. Ciascuno degli FPS tratti nelle prossime pagine ha una sua storia da raccontare e un modo particolare di imprimere una svolta innovativa al genere.

Oggi, GMC si impegna a evidenziare le caratteristiche chiave degli sparatutto che saranno. Domani, toccherà a voi lettori premere il tasto sinistro del mouse.

SIN EPISODES

È un po' come guardare un telefilm, con la differenza che qui si spara e si muore in prima persona. Ma sempre per gioco!

DATA D'USCITA: FINE 2005
SVILUPPATORE: RITUAL ENTERTAINMENT
CASA: VALVE SOFTWARE
RIASSUNTO: IL SEGUITO DI UN CLASSICO, SUDDIVISO IN EPISODI E DISTRIBUITO ESCLUSIVAMENTE ONLINE ATTRAVERSO STEAM





Grazie alla struttura a episodi, la vicenda potrà evolversi sulla base degli atti compiuti nei capitoli precedenti.

IL primo *SiN*, FPS di ambientazione futuristica, vide la luce nel 1998. Lo stesso anno fece la sua comparsa sul mercato anche un certo *Half-Life* e a Ritual Entertainment non rimase che abbassare la cresta.

In seguito, il team di Dallas tentò più volte di rilanciare la serie, ma incontrò sempre delle difficoltà nei rapporti con gli editori. Ora, Valve si è offerta di distribuire il seguito di *SiN* mediante Steam, offrendo agli sviluppatori l'opportunità di utilizzare il motore di gioco Source.

Il risultato, *Episodes*, sarà una serie di episodi, tutti distribuiti via Steam a intervalli di tre o quattro mesi, che nel loro complesso andranno a formare un'avventura di dimensioni bibliche. Ogni capitolo sarà completo in sé e richiederà pressappoco sei ore di gioco per essere portato a termine.

Nel *SiN* originale, le gesta della perfida Elexis hanno causato parecchi danni al nostro mondo. Nell'epilogo della vicenda, Elexis ha tagliato la corda, ma la sua cattiveria pende ancora sulla testa dell'umanità. E siamo così ai giorni nostri.
Il protagonista si chiama John Blade ed è un agente speciale dell'Hardcorps, la polizia del futuro. Nella sequenza iniziale del primo degli *Episodes*, lo si vede impegnato a dare la caccia a un gruppo di narcotrafficanti a Freeport City, un immenso agglomerato in cui sono condensate strutture urbane simili alle odierne metropoli di San Francisco, Tokyo e New York.
Gli sviluppi narrativi lasciano intendere che molte diramazioni degli eventi verranno affrontate negli *Episodes* successivi. Durante la missione antidroga, Blade viene ferito gravemente e condotto in un nascondiglio segreto. A salvarlo è la collega Jessica Cannon. La ragazza, controllata dalla I.A., è un pilota capace di sfrecciare nel traffico urbano e di reagire in tempo reale agli ostacoli che le si parano di fronte. Quando è lei a trovarsi alla guida del veicolo, Blade ha modo di guardarsi attorno e di interagire con gli accessori presenti nell'abitacolo. Il giocatore può anche decidere di cambiare sedile, passando da quello del passeggero a quelli posteriori.

Le fasi di combattimento a bordo di automobili sono frequenti nel primo episodio e da sole bastano a mettere in evidenza la mole di lavoro svolta da Ritual: ne è un esempio la mossa che permette a Blade di aprire la portiera in corsa, per guadagnare un migliore angolo di tiro. Fin qui un normale inseguimento in stile poliziesco... Ma la situazione degenera con la comparsa di un mutante, che scaglia contro i protagonisti i passeggeri di un treno, salvo dedicarsi poi al lancio di vetture e simili.

Tutto viene gestito senza tentennamenti dalla versione liberamente interpretata da Ritual del motore grafico Source. Gli sviluppatori hanno voluto arricchire la giocabilità dell'FPS con innesti presi in prestito dalle avventure e, per farlo, hanno avuto bisogno di un engine un po' "particolare". Come ha spiegato Tom Mustaine: "Nel codice è stato inserito un sistema chiamato Context Look System, sulla base del quale, quando Blade entra in una stanza in cui sono presenti dei PNG e inizia a guardasi intorno, i personaggi si rivolgono a lui con frasi del tipo, 'Ehi, quello è il computer'. Ciò avviene perché gli interlocutori sono consapevoli di quello che il protagonista sta osservando."

Jessica Cannon è la collega ideale: guida alla grande e sa sempre cosa infilare nel portabagagli.



L'engine fisico Havok verrà messo sotto pressione dai combattimenti autostradali.



TOM CLANCY'S GHOST RECON ADVANCED WARFIGHTER

Nessun rimpianto per il secondo episodio "mancato", i fantasmi tornano a materializzarsi con una serie di opzioni specifiche per la versione PC.

DATA D'USCITA: FINE 2005
SVILUPPATORE: UBISOFT
CASA: UBISOFT
RIASSUNTO: LA SERIE TORNA ALLE ORIGINI, ARRICCHITA DA ELEMENTI ESCLUSIVI PER IL PC.

PRIMA è arrivata la notizia della sua "consolizzazione". Poi, come un fulmine a ciel sereno, quella della cancellazione dell'edizione PC. Questa è la triste sorte toccata a *Ghost Recon 2*, seguito di uno dei titoli di maggiore successo del 2001. Tuttavia, tanto nella realtà quanto nell'universo virtuale, per una porta che si chiude, ce n'è spesso un'altra che si spalanca. Ed è così che, balzando oltre l'ostacolo del secondo capitolo, la rinomata serie firmata da Tom Clancy si appresta a tornare sui monitor arricchita da alcuni tocchi di classe in esclusiva per l'edizione PC.

In pratica, mentre i "consolari" saranno costretti ad attraversare il gioco sempre negli stessi panni del capitano Scott "Maverick" Mitchell, il pubblico della tastiera avrà a disposizione due variazioni di rilievo, capaci, da sole, di rivalutare la valenza tattica del titolo.

Il primo innesto riguarda la mappa tattica. Il prezioso strumento torna sulla scena dopo essere stato abbandonato nel secondo episodio su console, in una veste che è al tempo stesso schematica e realistica. Grazie al supporto delle immagini satellitari, il giocatore sarà in grado di gestire il dispiegamento dei propri uomini da una prospettiva "geostazionaria". Si tratta di un'opportunità decisiva per chi di *Ghost Recon* apprezza soprattutto gli elementi tattici e strategici. Uno degli aspetti essenziali dell'episodio originale era la facoltà di selezionare in tempo reale l'uomo da controllare, passando in rassegna i componenti del team in base alla necessità del momento. Al contrario, il secondo capitolo è imperniato su un unico protagonista, fregiato del ruolo di eroe. La soluzione adottata da Ubisoft per *Advanced Warfighter* si inserisce nel mezzo di tali letture e consente al giocatore di frazionare la squadra in unità secondarie e subordinate, da controllare singolarmente nel teatro delle operazioni. Certo, non si è tornati alla libertà estrema dell'originale, ma si tratta comunque di un buon espediente per ovviare alle limitazioni imposte dal singolo protagonista.



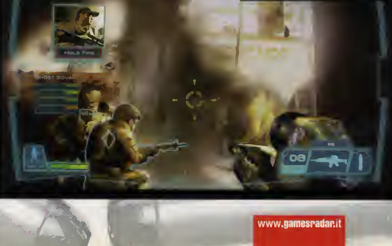
Le pareti si sgretolano in tempo reale, modificando in maniera sensibile la conformazione dello scenario.

Advanced Warfighter è ambientato a Città del Messico e dintorni, nell'anno 2013. Il presidente degli Stati Uniti si è unito ai suoi omologhi della nazione centroamericana e del Canada per delineare i dettagli di un piano di difesa trilaterale. Purtroppo, la notizia non ha lasciato indifferente un generale rinnegato dell'Esercito Messicano, il quale non tollera affatto che le "cose" militari vengano gestite dai politici. La sicurezza del presidente USA è affidata alla squadra Ghost, che suo malgrado si trova costretta a fronteggiare un'insurrezione di ribelli.

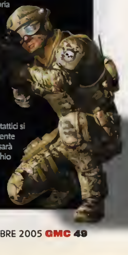
Ubisoft non ha affibbiato al nuovo episodio il titolo di *Advanced Warfighter* senza cognizione di causa. Le forze speciali sono, infatti, equipaggiate con il non plus ultra della tecnologia militare e dispongono di un complesso sistema di informazioni via satellite. Nell'inventario rientrano gli speciali droni UAV, unità robotizzate radiocomandate in grado di trasmettere immagini all'HUD dei soldati, una linea di contatto preferenziale con le postazioni di artiglieria e con i bombardieri che solcano i cieli, e persino una rete di videocomunicazione mobile, che tiene costantemente in rete i Ghost.

Siccome la tecnologia è nulla senza una resa grafica all'altezza della situazione, Ubisoft ha diramato alcune immagini di *Advanced Warfighter* atte a esaltare la qualità dei dettagli di una città moderna, illuminata con perizia dai raggi del sole. Il contesto urbano viene sfruttato a dovere dalla I.A. deputata al controllo dei compagni di squadra. Le routine sono in grado di adeguarsi in tempo reale alle variazioni ambientali e di trovare sempre la copertura più efficace. Per esempio, nel caso in cui un'esplosione trasformi un veicolo in una carcassa fumante, gli uomini hanno la capacità di cambiare la propria posizione e di acquattarsi dietro il nuovo riparo.

La qualità insita nel nuovo episodio sembra, dunque, più che sufficiente a far passare in secondo piano la dipartita della versione PC di *Ghost Recon 2*. Ovviamente, per comprendere se gli elementi tattici si integreranno in maniera coerente nella struttura delle missioni, sarà necessario mettere sotto torchio una versione giocabile di *Advanced Warfighter*, ma da quanto apprezzato finora è lecito sognare... e gioire.



I Ghost si tengono costantemente in contatto tra loro mediante una rete di videocomunicazione mobile.



Ai terribili mostri alieni, il protagonista di *Prey* opporrà delle abilità speciali ispirate alle tradizioni cherokee.

PREY

Human Head Studios vuole lasciare il segno nell'universo degli sparatutto.

DATA D'USCITA: FINE 2005
SVILUPPATORE: HUMAN HEAD STUDIOS
CASA: 2K GAMES
RIASSUNTO: L'ANNUNCIO A SORPRESA DEL 2005 CI CATAPULTERÀ IN ORBITA, A COMBATTERE CONTRO ALIENI MICIDIALI.

TRA tutti i titoli presentati in occasione dell'ultimo Electronic Entertainment Expo, *Prey* è certamente risultato uno dei prodotti più promettenti. Non per nulla, il gioco di Human Head Studios si è guadagnato una nomination nella categoria dei migliori FPS negli E3 Game Critics Awards.

In un recente pellegrinaggio oltreoceano, GMC ha avuto l'occasione di incontrare Chris Rhineheart, capo progetto presso il team di sviluppo, e di scambiare due chiacchiere sul futuro del gioco – di cui vi abbiamo dato ampio resoconto nel numero di agosto. Corre l'obbligo, comunque, di tornare sull'argomento.

Innanzitutto, Human Head Studios ha svelato l'uscita di un demo multiplayer, confermando la presenza nel gioco di alcuni livelli assolutamente folli destinati alle partite in rete. Secondo Chris Rhineheart: "I deathmatch saranno animati da balzi gravitazionali e da passeggiate su pareti verticali." Tuttavia, come ha lasciato intendere lo stesso Rhineheart, prima di vedere il demo bisognerà che *Prey* sia più prossimo alla fase di completamento.

Non servono certo calcoli complessi per evidenziare la preponderanza del tema "uomo contro alieno" negli sparatutto contemporanei. Al giorno d'oggi, circa la metà degli FPS tratta vicende extraterresti e, di conseguenza, fare capolino dalla massa risulta sempre più difficile. La differenza, stando a Rhineheart, è tutta nei dettagli. Nel caso specifico di *Prey*, ci si è concentrati su particolari aspetti della giocabilità. Dalla fase di progettazione sono emerse abilità speciali, una fra tutte lo Spirit Walking. In pratica, il protagonista è in grado di abbandonare temporaneamente il corpo fisico, per cimentarsi nella soluzione di enigmi e per eliminare i nemici cogliendoli di sorpresa. Poi, c'è il Wall Walking, una mossa che consente di arrampicarsi sulle pareti fino a raggiungere il soffitto, trovandosi a combattere il male in posizione capovolta. E non è finita! Bisogna sottolineare l'importanza dei Portali nelle fasi di combattimento e a Human Head Studios sono orgogliosi del Death Walk: "Si tratta di un sistema che offre ai giocatori deceduti una seconda possibilità di vita, che però prevede anche una penalità..."

A differenziare *Prey* dagli "altri" FPS concorre la natura del protagonista. Tommy non sarà il classico eroe tutto muscoli, mosso dall'irrefrenabile volontà di salvare il mondo, bensì un ragazzo comune, che si porterà appresso tutti i problemi dettati dalla sua normalità. Quando verrà prelevato dagli alieni, il suo primo obiettivo non sarà salvare la pelle e, già che c'è, polverizzare tutti i suoi rapitori. La sua furia brucerà dell'amore per la fidanzata. Tommy vorrà ritrovarla e fuggire insieme a lei dall'astronave. Per la serie, gentiluomini si nasce, anche per gioco.





■ *Quake IV* non si discosta dal classico filone fantascientifico degli FPS, ma riesce comunque a impressionare lo spettatore.

QUAKE IV

Un viaggio nel terrore, consapevoli che il futuro non potrà essere peggiore.

DATA D'USCITA: FINE 2005
SVILUPPATORE: RAVEN
CASA: ACTIVISION
RIASSUNTO: *DOOM 3 PIANTA IN ASSO GLI ZOMBI PER ABBRACCIARE GLI ALIENI E I VEICOLI.*

È sempre bello incontrare un volto conosciuto, anche quando la sua fronte è attraversata da fori inquietanti. La prima immagine che impressiona la retina di chi si pone di fronte a *Quake IV* è quella di un profilo familiare, forse addirittura quello dell'eroe di *Doom 3*. Poi, la visuale si apre a inquadrare la figura intera e un brivido freddo sale lungo la schiena, fin quasi a bloccare il respiro.

Parte del suo cranio è sbriciolata e gli organi tracimano dalla cassa toracica! Lentamente, la situazione si fa chiara. Anzi, tenebrosa. L'occhio scorre rapido, quasi impaurito, attraverso lo scenario in cerca di elementi di conforto. Ma nulla; intorno solo distruzione e corpi orribilmente mutilati.
La guerra tra uomini e Strogg ha dimorato da queste parti, prima di spostarsi altrove e lasciarsi alle spalle cumuli di polvere... alla polvere.
Benvenuti in *Quake IV*, vero seguito del *Quake II* di fine millennio (1997). Il terzo capitolo, per chi non lo sapesse, è stato un bagno di sangue multiplayer, libero da costrizioni narrative. GMC ha colto al balzo l'occasione di mettersi alla prova in alcuni livelli dedicati all'esperienza single player. Mettersi, e non certo mettere, dato che le capacità creative di Raven e id Software sono decisamente fuori discussione.

La scintilla narrativa scocca nell'istante successivo la grande battaglia del secondo episodio e infila il giocatore nell'armatura di un guerriero della Rhino Squad. Il plotone è composto da uomini scelti, che le forze terrestri hanno spedito a invadere il territorio alieno. Prima di procedere con le operazioni, la squadra viene informata sugli ultimi sviluppi del conflitto, in particolare di come un eroe solitario sia riuscito a disabilitare i sistemi difensivi del nemico. Particolare di non poco conto: i sistemi, non tutti i sistemi. E infatti, poco prima di entrare nell'atmosfera del pianeta degli Strogg, l'astronave terrestre viene intercettata da un caccia e costretta a un atterraggio di fortuna. Sul suolo infuria la battaglia, ma il protagonista, parzialmente privo di sensi, non riesce a comprenderne lo svolgimento. Vede solo un compagno che gli si avvicina per soccorrerlo... e che subito si accascia al suolo trafitto alla testa. Lo shock basta e avanza per riprendere conoscenza e per guadagnare una posizione protetta all'interno di un bunker. Gli ordini del comando vengono aggiornati: bisogna raggiungere gli uomini del team all'interno della struttura aliena. Da qui in poi, è pura corsa al massacro. Dopo aver decimato i guerrieri Strogg ed essersi aggregato alla squadra, il protagonista deve tornare al punto iniziale del livello e impegnarsi a scortare un medico fino a un compagno ferito.

Dal punto di vista estetico, *Quake IV* è simile a *Doom 3*, titolo da cui ha ereditato il motore grafico, ma rispetto a quest'ultimo vanta un ritmo di gioco più frenetico e una maggiore sensazione di urgenza. Certo, l'argomento trattato è in condivisione con buona parte degli FPS contemporanei (*Half-Life 2*, *Call of Duty* e persino *The Chronicles of Riddick*), ma va comunque sottolineato lo sforzo profuso da Raven per caratterizzare l'esperienza ludica. Fenomenale, a tal proposito, la sequenza in cui il personaggio principale viene catturato e "Stroggizzato" dagli alieni su una catena di montaggio. La scena del poveretto che può solo guardarsi attorno richiama alla memoria il nastro trasportatore di *Half-Life 2*. Solo che qui alla vittima vengono amputate le gambe e traforate le costole.

STAR WARS BATTLEFRONT 2

Fraggare o non fraggare... questo non è il problema.

DATA D'USCITA: AUTUNNO 2005
SVILUPPATORE: PANDEMIC STUDIOS
CASA: LUCASARTS

L'avvicinarsi della data di pubblicazione di *Battlefront 2* ha spinto la redazione di GMC a cercare un contatto all'interno del team di sviluppo, con il preciso intento di scoprire quanto più possibile del gioco, prima che lo stesso faccia capolino sugli scaffali.

Il nostro uomo si chiama Dellekamp Siefert e di professione fa il capo designer presso Pandemic Studios. Interrogato sulla struttura delle missioni, Siefert ha confermato la presenza dei punti di controllo già presenti nel capitolo originale, ma ha anche tenuto a precisare che, nel seguito, tali punti saranno integrati da una nuova serie di obiettivi. "Capiterà, per esempio, di dover ammazzare un nemico impegnato a trasportare un Holocron di importanza strategica nel tempio Jedi, oppure di arrestare un assalto dei separatisti su Kashyyyk, in attesa dell'arrivo del maestro Yoda." Stando a quanto affermato dallo stesso Siefert, tali obiettivi non limiteranno la libertà d'azione: "Come nel primo Battlefront, anche nel seguito i giocatori saranno spronati a trovare soluzioni alternative ai problemi."



Il nuovo episodio sarà caratterizzato da una giocabilità molto articolata. Gli obiettivi stabiliranno i presupposti dell'azione nella modalità principale, mentre in quelle multiplayer sarà lecito concentrarsi sulla pura opera di devastazione. È questo il caso delle mappe dedicate all'assalto, in cui lo scopo sarà distruggere la principale astronave del nemico, mentre si baderà a proteggere la propria. Non mancherà, poi, un'opzione di gioco deliberatamente arcade, che, stando alla descrizione di Siefert, sembra quasi un CTF al contrario: "Una bandiera viene posizionata nello spazio e i contendenti devono combattere per entrarne in possesso. Chi l'afferra per primo, deve aprirsi la strada fino alla nave dell'avversario per guadagnare un punto."



I protagonisti di *Battlefront 2* saranno volti noti dell'universo di "Guerre Stellari".

COMMANDOS STRIKE FORCE

La Seconda Guerra Mondiale diventa una questione aperta a diversi punti di vista.

DATA D'USCITA: 2006
SVILUPPATORE: PYRO STUDIOS
CASA: EIDOS

Come abbiamo già avuto modo di fare presente ai nostri lettori nei precedenti numeri di GMC, il nuovo *Commandos* incarna un taglio netto con la tradizione della serie di Pyro Studios.

Gli sviluppatori hanno abbandonato la canonica prospettiva tattica e si sono spinti nell'esplorazione di quella FPS. I protagonisti delle missioni, invece, sono rimasti pressoché invariati.

Come in passato, potremo fare affidamento sull'abilità di intrufolamento della spia, sulla potenza di fuoco del commando e sulla precisione chirurgica del cecchino.
Le caratteristiche dei diversi uomini andranno sfruttate in maniera oculata per venire a capo delle numerose missioni, che comprenderanno sia fasi di esplorazione stealth, sia roboanti battaglie attorno a postazioni fortificate.
Il giocatore avrà la capacità di controllare personalmente le azioni di ogni eroe e dovrà affinare la conoscenza delle tattiche di guerriglia per riuscire a sorprendere il nemico, che come di norma disporrà del vantaggio numerico.

La decisa svolta in ottica action operata dalla serie è un fatto da apprezzare, ma prima di stendere il tappeto rosso ai piedi di Pyro è necessario testare approfonditamente *Strike Force* e confrontarlo con gli altri FPS tattici disponibili sul mercato.

Sono cambiati genere e prospettiva, ma le difficoltà insite in *Commandos* sembrano restare invariate.



HALF-LIFE 2 AFTERMATH

Conferme (e congetture) per il nuovo episodio delle avventure del dottor Freeman.

DATA D'USCITA: N.D.
SVILUPPATORE: VALVE SOFTWARE
CASA: VALVE SOFTWARE
RIASSUNTO: VALVE ESPANDE IL SUO CAPOLAVORO CON UN NUOVO EPISODIO, CHE DOVREBBE ESSERE SOLO IL PRIMO DI UNA SERIE...

I ragazzi di id Software sono famosi, oltre che per i pregevoli episodi di *Doom* e *Quake*, anche per la celebre affermazione: "Uscirà quando sarà pronto", riferita ai loro titoli in fase di sviluppo.

Fortuna, allora, che sul mercato è presente anche Valve, la quale al contrario ha iniziato a pubblicare prodotti "mai definitivi", per poi espanderli con episodi da scaricare online. Ed è qui che entra in ballo *Aftermath* destinato a rinvigorire le sparatorie di *Half-Life 2*. La sua distribuzione avverrà tramite i canali di Steam, anche se alla luce dei recenti accordi editoriali sottoscritti da Valve e EA, i cultori della serie dovrebbero essere in grado di reperirne nei negozi anche la versione pacchettizzata.

La vicenda narrata nell'espansione prende le mosse dall'epilogo della trama originale. La cittadella è stata rasa al suolo e Gordon Freeman, accompagnato da Alyx, ha la responsabilità di condurre i superstiti fuori dalle rovine. Stando a quanto affermato dai portavoce di Valve, *Aftermath* dovrebbe sottolineare l'importanza dell'interazione con i personaggi non giocanti, in particolare quella con Alyx, che si muoverà al fianco del dottore durante buona parte delle operazioni di sgombero.

Purtroppo, al momento non sono disponibili informazioni dettagliate e ufficiali riguardo l'espansione, ma questo non può certo bloccare le nostre congetture su quali saranno i punti cardine della faccenda. Partiamo dall'affermazione dello sceneggiatore Marc Laidlaw: "Valve ritiene che *Half-Life 2* non abbia veramente inizio prima che i giocatori siano entrati in possesso della Gravity Gun." Elaborando il concetto, diventa naturale supporre che gli sviluppatori si stiano prodigando per esaltare la spettacolarità e la funzionalità dell'azione gravitazionale.

Poi, c'è la questione del gran finale. È abitudine di Valve far terminare le avventure dei propri beniamini in maniera ambigua; così da insinuare nella mente dei giocatori delle domande, più che fornire delle delucidazioni. Si tratta, quindi, di capire se alla conclusione di *Aftermath*, Gordon e Alyx decideranno di lasciare la città insieme ai fuggiaschi o se, invece, sceglieranno di restare nei paraggi, per affrontare nuove meravigliose situazioni.



In *Aftermath*, Alyx dovrebbe ricoprire un ruolo più attivo rispetto a quello del titolo originale.

UNREAL TOURNAMENT 2007

Anche i videogiochi possono essere sottoposti a un processo di massificazione.

DATA D'USCITA: 2006
SVILUPPATORE: EPIC GAMES
CASA: MIDWAY



Veicoli, esplosioni e ambientazioni fantascientifiche... In *Unreal Tournament 2007* tutto verrà spettacolarizzato all'ennesima potenza.

PER i cultori degli FPS multiplayer, *Unreal Tournament 2004* è stato, e rimane tuttora, una delle feste fraggatorie più rapide e intuitive che il genere abbia saputo offrire. Tuttavia, per quanto la serie di Epic sia apprezzata da ampie fasce di videogiocatori, la stessa non è mai riuscita a farsi spazio nell'olimpo in cui, invece, dimorano titoli quali *CounterStrike* e *Battlefield 1942*. Da qui, l'intenzione degli sviluppatori di pensare in grande, anzi, in grandissimo.

Innanzitutto, preme sottolineare come, malgrado oggi sia "solo" il 2005, il prossimo *Unreal Tournament* sia già proiettato nel *2007*. La pubblicazione è prevista per il prossimo anno e il gioco è destinato a supportare i comandi vocali. Chi giocherà armato di headset avrà l'opportunità di impartire ordini ai compagni gestiti dall'Intelligenza Artificiale semplicemente gridando nel microfono. L'obiettivo di Epic è chiaro: liberare *UT 2007* dalle difficoltà insite nel sistema di controllo tradizionale e consentire anche all'ultimo arrivato di tuffarsi a capofitto nell'azione, senza venire incenerito all'istante. Nella medesima ottica rientra lo sviluppo del nuovo sistema di classificazione dei giocatori sulla base dell'abilità di questi ultimi.

La concessione più chiara al mercato di massa rimane, comunque, l'enfasi posta sulla I.A. Stando a dati statistici in possesso di Epic, solo una minoranza dei videogiocatori che si cimentano con gli FPS nutre, poi, l'impulso di affrontare le sfide online. Quindi, malgrado negli anni *UT* si sia costruito un'eccellente reputazione in termini di modalità multiplayer, per il *2007* gli sviluppatori hanno intenzione di calcare la mano sull'esperienza in singolo, lavorando di cesello sulle personalità e individualità dei bot. La serie sta dunque prendendo una nuova direzione, pur restando fedele al motore grafico Unreal Engine 3, che già da solo è una garanzia di qualità.

■ Il rampino è il massimo, quando si tratta di sgattaiolare in fretta e furia dal tetto di un edificio.

BATTLEFIELD 2: SPECIAL FORCES

I campi di battaglia non sono più gli stessi, da quando si sono fatte vive le unità speciali.

DATA D'USCITA: AUTUNNO 2005
SVILUPPATORE: D.I.C.E.
CASA: EA GAMES
RIASSUNTO: D.I.C.E. HA DECISO DI COMBINARE LE MECCANICHE STEALTH IN STILE *SPLINTER CELL* CON LA GIOCABILITÀ INOSSIDABILE DI *BATTLEFIELD 2*.

POCHI giorni prima di mandare in stampa il presente numero di GMC, la redazione è stata sorpresa dall'annuncio congiunto di EA e D.I.C.E., in cui veniva comunicata in via ufficiale la prossima pubblicazione di *Battlefield 2: Special Forces*.

L'espansione mira a limitare l'importanza dell'impiego di veicoli, a tutto vantaggio delle unità di fanteria e delle sparatorie a esse confacenti. Il pacchetto avrà anche l'onore di sottoporre all'attenzione dei giocatori nuovi gruppi di combattimento, tra cui quelli appartenenti ai British Special Air Services, ai Navy SEALs e ai ribelli russi. Com'è d'uopo per notizie di tale importanza, GMC ha subito sguinzagliato i suoi inviati sulle tracce degli sviluppatori, i quali, da parte loro, non hanno esitato a fornire le delucidazioni del caso. Il produttore A.J. Marini ha delineato le mire del proprio team, mettendo in chiaro che l'espansione ha come obiettivo principale quello di convogliare nel mondo di *Battlefield* l'esperienza ludica dettata dall'utilizzo delle unità speciali. "Volevamo comprendere se gli elementi che comunemente vengono collegati ai giochi stealth potevano coniugarsi in maniera organica con la giocabilità di *Battlefield*. Sappiamo che, agli occhi del pubblico, il nostro titolo si trova agli antipodi di tali meccaniche discrete e, di conseguenza, siamo consapevoli delle difficoltà insite nel nostro piano."

L'inserimento delle nuove unità, tutte dotate di equipaggiamenti specifici e realistici, ha lo scopo di dare maggiore autenticità ai livelli e di aumentare la libertà d'azione dei partecipanti. La situazione descritta da Marini non lascia adito a dubbi: "Prendiamo come esempio il nuovo rampino in dotazione alle squadre scelte. Grazie a tale strumento, gli uomini sono in grado di arrampicarsi sulle pareti e ciò riduce l'importanza strategica delle postazioni arroccate." In aggiunta al rampino, ci fa piacere sottolineare la comparsa delle granate accecanti e di quelle al gas, che già da sole basterebbero a incrementare lo stile tattico dei combattimenti.

Per quanto l'importanza dei veicoli sia destinata al ridimensionamento, gli appassionati di *Battlefield* non potranno che accogliere a braccia aperte i 10 nuovi mezzi presenti in *Special Forces*. Su tutti, però, incombe l'affermazione di commiato del solito Marini, "Ricordate che le unità speciali preferiscono attaccare a piedi, quindi lungi da voi l'idea di trasformare *Battlefield 2* in un gioco di combattimento motorizzato!"


■ Il visore notturno garantisce il massimo dell'operatività nelle missioni notturne.



La capacità di sfruttare come riparo ogni particolare dello scenario farà la differenza tra la vita e la morte.

CALL OF DUTY 2

La Seconda Guerra Mondiale vissuta da protagonisti, sui principali fronti del conflitto.

DATA D'USCITA: AUTUNNO 2005
SVILUPPATORE: INFINITY WARD
CASA: ACTIVISION
RIASSUNTO: LE FORZE ALLEATE SONO IMPEGNATE SU TUTTI I FRONTI PER RIPULIRE IL GLOBO DALLE TRUPPE DEL TERZO REICH.

IN attesa di inserire nei PC redazionali la versione completa dello sparatutto di Infinity Ward, gli emissari di GMC sono volati negli studi di Activision per apprezzare un'anteprima giocabile di *Call of Duty 2* composta da tre livelli distinti.

Nel primo, lo sbarco infuria sulle spiagge della Normandia e la sabbia è intrisa del sangue dei caduti alleati. Una fune pende dalla scogliera e invita il giocatore ad arrampicarsi sulle rocce... fino a raggiungere la vetta di Pointe du Hoc, dove si annidano le postazioni fortificate della Wehrmacht! Sottoposto a un'inesauribile pioggia di piombo, il protagonista non può che cercare riparo nelle trincee scavate dal nemico e tentare di aprirsi un varco nello sbarramento avanzando a piccoli passi. Il realismo dell'ambientazione trova riscontro, oltre che nella resa grafica degli scenari, nella scarsissima aspettativa di vita del soldato/giocatore, che subito comprende il motivo per cui, degli uomini che hanno partecipato al vero assalto di Pointe du Hoc, solo pochi fortunati siano riusciti a portare a casa la pelle.

L'azione si sposta, poi, sul fronte orientale, con una missione che richiede di riparare i cavi della rete telefonica di Stalingrado. Di nuovo, il cammino è popolato da nemici micidiali, capaci di reagire in maniera dinamica alle azioni del protagonista. I tocchi di classe inseriti dagli sviluppatori sono evidenti sia sul piano del sonoro sia su quello grafico. Basti pensare che i soldati tedeschi comunicano tra loro a voce e il loro timbro basta a trasmette il panico che provano quando si trovano faccia a faccia con il giocatore. Le pupille rimangono estasiate, invece, di fronte agli effetti speciali che riproducono la nebbia artificiale generata dalle granate fumogene. Tali strumenti risultano indispensabili per muoversi con discrezione attraverso le strade della città e vengono utilizzati con precisione dai compagni controllati dall'Intelligenza Artificiale.

L'ultimo livello messo a disposizione da Activision è ambientato in una cittadina sulla costa egiziana. L'attenzione viene subito catturata dalla sorprendente efficacia della I.A. dei nemici. I combattimenti si svolgono casa per casa e spingono il giocatore a provare percorsi differenti per raggiungere l'obiettivo. Il problema è che, in ogni istante, si può venire sorpresi da attacchi sui fianchi o da manovre aggiranti delle truppe di Rommel.

Nel complesso, la sessione di prova di *Call of Duty 2* ha messo in evidenza le difficoltà insite nel gioco, nonché il realismo complessivo dell'azione. Un realismo sottolineato anche dall'assenza del canonico indicatore dell'energia vitale del protagonista. Infinity Ward ha deciso di utilizzare, in sua vece, un sistema di "shock", basato sulla resa visiva delle ferite subite. In pratica, quando il proprio personaggio viene centrato dal nemico, l'immagine sul monitor diventa sfocata e macchiata di sangue. In tale circostanza, è necessario trovare subito un riparo e attendere che la salute si ristabilisca automaticamente. Ovviamente, tale regola non vale con i colpi presi in piena fronte, che provocano la morte istantanea.

È un piacere notare che, malgrado l'assillo del tempo, si trova comunque l'occasione per fraggare con spettacolarità.

TIMESHIFT

Di solito, gli sparatutto sono a tre dimensioni, ma c'è anche chi li ha pensati a quattro...

DATA D'USCITA: AUTUNNO 2005
SVILUPPATORE: SABER INTERACTIVE
CASA: ATARI
RIASSUNTO: IL CONTROLLO DEL TEMPO RAPPRESENTA L'ASSO NELLA MANICA DI UN FPS UNICO NEL SUO GENERE.

PER un nuovo titolo che si appresta a esordire nel combattivo universo degli FPS, non è mai facile riuscire a confrontarsi con i grossi calibri, che spesso hanno dalla loro un albero genealogico composto da numerosi episodi ed espansioni. Il primo scoglio che gli sviluppatori devono superare è quello dei danari.

Il team deve, cioè, trovare un editore disposto a finanziare il progetto sin dalle sue prime fasi e subito dopo impegnarsi a reperire sul mercato le menti in grado di conferire uno spessore digitale alle idee. Il problema è che la gente in gamba è spesso sotto contratto con colossi quali id Software e Valve, quindi il reperimento dei talenti è tutt'altro che immediato. Infine, dopo mesi spesi chini sulle tastiere, per i pionieri arriva l'appuntamento con il mercato, un vero e proprio campo di battaglia popolato da titoli storici.

La prospettiva è dunque tutt'altro che rosea, ma Atari e Saber interactive non hanno paura. Insieme hanno pensato e creato *TimeShift*, un FPS ambientato sia nel futuro, sia nel passato.

La vicenda narra di un super cattivo, il quale grazie alla capacità di controllare il tempo è riuscito a sottomettere il mondo al suo giogo dittatoriale. Ovviamente, anche il protagonista buono è equipaggiato con la tecnologia del caso e può quindi viaggiare nel tempo per cercare di riportare la storia alla normalità. Per quanto concerne gli aspetti tecnici, le menti di Saber sembrano avere le idee chiare riguardo le potenzialità del gioco. Non si spiegherebbe, altrimenti, l'affermazione del capo designer Matthew Karch: "Dal punto di vista grafico, *TimeShift* sarà al passo con i migliori sparatutto contemporanei."

L'aspetto che rende speciale il titolo è, senza ombra di dubbio, la gestione del tempo, che lungi dal risultare un banale espediente narrativo, si inserisce in maniera organica nella giocabilità. Succede, così, che per risolvere gli enigmi si renda necessario rallentare o accelerare il movimento delle lancette o, addirittura, viaggiare nel passato. Capita, per esempio, che alcuni nemici siano impossibili da individuare in condizioni spazio-temporali normali, per via della loro abilità nel teletrasportarsi istantaneamente. Per colpirli, si rende quindi necessario tornare indietro con l'orologio di alcuni istanti, così da farli materializzare nelle rispettive posizioni originali e fulminarli con un raggio laser.

"Il nostro obiettivo è la giocabilità, – ha confermato Karch – quindi abbiamo creato una storia che le fosse funzionale." Ottima idea e ottimo sistema per farsi notare.





Una delle differenze in termini di grafica, rispetto all'episodio precedente, riguarda i dettagli delle divise e dell'equipaggiamento.

BROTHERS IN ARMS: EARNED IN BLOOD

La Centounesima Aviotrasportata si appresta a tornare in azione.

DATA D'USCITA: AUTUNNO 2005
SVILUPPATORE: GEARBOX SOFTWARE
CASA: UBISOFT
RIASSUNTO: STESSA SPIAGGIA, STESSO MARE..., STESSA GUERRA! MA LE MISSIONI SONO TUTTE NUOVE E I NEMICI PIÙ ASTUTI.

IL fatto che nel titolo del seguito di *Brothers in Arms* latiti il classico *2* è un chiaro indizio delle intenzioni di Ubisoft. La vicenda, il protagonista, le situazioni di combattimento: è tutto nuovo.

La filosofia che muove le menti di Gearbox rimane, invece, pressoché invariata. È pari l'ossessione per il realismo ed è confermato l'interesse per le vicende inerenti lo sbarco in Normandia.

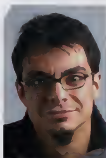
Le operazioni si aprono nuovamente il 6 giugno del 1944, D-Day, e per il 25% dello sviluppo narrativo il loro lasso temporale coincide con quello dell'episodio precedente. Ovviamente, le missioni proposte al giocatore sono altre, come altri sono gli occhi attraverso cui vengono vissute. Il personaggio principale si chiama Joe Hartsock, un soldato che nel primo *Brothers in Arms* si era paracadutato insieme al protagonista di allora, Matt Baker. La concatenazione delle vicende narrate nei due episodi conferisce credibilità alla trama e sottolinea la prospettiva realistica bramata dagli sviluppatori.

Earned in Blood condivide con l'originale il punto di partenza, ma presto si disimpegna su un percorso differente. Procede, infatti, verso ovest, in direzione di Saint Savour Le Vicomte, e lungo il tragitto concede al giocatore l'opportunità di apprezzare il paesaggio naturale. Basta avanzare per pochi passi, che subito le pupille vengono calamitate dai raffinati dettagli della vegetazione, oltre che dalla maggiore cura dedicata ai modelli umani dei compagni. Restando nell'ambito dei commilitoni, è un piacere notare che gli stessi hanno acquisito nuove abilità dialettiche, diventando capaci di adeguare in tempo reale le loro affermazioni alle situazioni contingenti.

Ora, però, sorge un problema. Mentre eravate assorti a riflettere sui progressi compiuti da *Brothers in Arms*, un proiettile vi ha centrato in pieno petto, senza darvi neppure il tempo di capire da dove sia stato sparato. In effetti, qualcuno vi avrebbe dovuto avvisare che, oltre alla grafica e al sonoro, anche la I.A. ha subito dei ritocchi.

In precedenza, le azioni e gli spostamenti dei soldati della Wehrmacht erano basati su routine predefinite. Ora, invece, la truppa artificialmente uber-intelligente è in grado di adattare le proprie mosse agli stimoli visivi. Ciò significa che, per non correre rischi, bisogna muoversi sempre di soppiatto e tentare di cogliere il nemico di sorpresa. In un livello messo a disposizione da Gearbox, i militari dell'Asse hanno battuto in ritirata, non appena resisi conto di essere stati accerchiati. Poi, una volta riorganizzate le file, hanno messo in opera un violento attacco frontale.

La struttura dei livelli sostiene alla perfezione la variabilità delle situazioni che si verificano sul campo di battaglia, mettendo a disposizione un maggior numero di passaggi percorribili e offrendo l'opportunità di radere al suolo gli edifici a colpi di cannone.



Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

Hard WARE

LINGUAGGIO MACCHINA

Pur rimanendo fedele agli Athlon FX, Pape osserva il futuro dei processori, che potrebbe vedere Intel nuovamente alla ribalta. Nel frattempo, NVIDIA continua a dominare la fascia alta delle schede video con la nuova 7800 GT, mentre Creative ribadisce la leadership nel settore audio grazie al potentissimo X-Fi.

LA FINE DEI MHZ

L'ultimo Intel Developer Forum, svoltosi a fine agosto nell'assolata San Francisco, verrà ricordato per aver sancito il definitivo fallimento dell'architettura NetBurst, su cui si basano gli attuali Prescott.

Originariamente pensata per spingere i processori Intel verso la barriera dei 10 GHz, NetBurst, con i suoi 31 stadi di elaborazione, ha il proprio tallone di Achille nell'elevato consumo energetico, superiore anche ai 110 e 130 Watt dissipati dai più veloci Pentium4 e Pentium D. Consci di non poter più proseguire sulla strada del "brutale" aumento di frequenza, gli ingegneri di Intel hanno repentinamente cambiato i progetti futuri, sviluppando un'architettura caratterizzata da una migliore efficienza, capace di consumare molto meno a parità di frequenza.

"Gli ingegneri di Intel hanno cambiato i loro progetti, puntando sul rapporto tra Watt e MHz"

Il primo processore basato su tale progetto sarà Conroe, la CPU che probabilmente, nella seconda metà del 2006, prenderà il nome di Pentium 5. Concepito per elaborare un maggior numero di operazioni in parallelo, Conroe avrà un design che unirà il basso consumo energetico dei Pentium M al veloce bus dei processori NetBurst, ereditando dai Pentium4 della serie 600 il set di istruzioni SSE3 e le estensioni EM64T. Basato su uno schema a 14 stadi e inizialmente prodotto con una precisione di 65 micron, Conroe condividerà la cache di secondo livello (da 2 MB nei modelli standard e da 4 MB nella futura Extreme Edition) con le due unità di elaborazione, che potranno anche scambiare i dati presenti nella cache L1 in un singolo ciclo di clock.

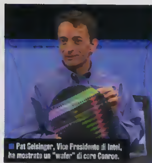
I Pentium 5 sfrutteranno più intelligentemente il bus verso la memoria di sistema grazie alla cosiddetta Memory Disambiguation, che permetterà loro di "intuire" anticipatamente quali dati verranno richiesti dalle istruzioni non ancora completamente elaborate. Capace di acquisire, eseguire e riposizionare nella RAM 4 dati a ogni ciclo di clock, Conroe difficilmente riuscirà a superare i 4 GHz. Le sue caratteristiche, modellate sulle esigenze dei futuri sistemi operativi, gli permetteranno però di surclassare i Pentium D di pari frequenza, soprattutto perché questi ultimi collegano i due core tramite un "lento" bus a 800 MHz.

Il cambio di direzione intrapreso dal colosso dei microprocessori sottolinea, indirettamente, la superiorità degli attuali Athlon 64, che da anni poggiano le proprie fondamenta su un'architettura di soli 12 stadi, che si rivela comunque ben più efficiente di quella proposta da Intel.

Sempre traendo ispirazione dalla rivale, Intel ha mostrato al pubblico un prototipo di Pentium M integrante il componente MCH e i circuiti di alimentazione della CPU: ciò permetterebbe di utilizzare le attuali schede madri con le prossime CPU, facilitando il passaggio ed evitando l'arrabbiatura degli utenti, che nell'ultimo periodo sono stati costretti a continui cambi di socket per supportare le più recenti CPU di Intel.

Tutto ciò si concretizzerà in motherboard più economiche e, soprattutto, in notebook capaci di lavorare anche per otto ore di seguito, ma tale salto tecnologico non avverrà prima della fine del 2006. Nel frattempo, Intel si limiterà a produrre un Pentium M dual core e a sostituire i Pentium D odierni con delle versioni a 64 micron, dotate di bus a 1066 MHz. Almeno per i prossimi mesi, quindi, i videogiocatori desiderosi di assemblare dei sistemi desktop veloci difficilmente distoglieranno lo sguardo dalle proposte di AMD.

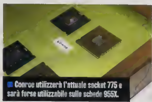
Sperando che il quinto Pentium ravvivi la concorrenza, conquistandosi spazio anche tra le pagine del nostro Sistema Giusto, non resta che scorgere il futuro dei processori scrutando con attenzione le diapositive mostrate dai dirigenti Intel: Whitefield, il più potente esponente della famiglia Xeon per sistemi server, sfrutterà la stessa architettura di Conroe, ma racchiuderà al suo interno non due, bensì quattro core.


Pat Gelsinger, Vice Presidente di Intel, ha mostrato un "wafer" di core Conroe.

Fonte Intel



Il rapporto tra Watt e MHz dovrebbe migliorare di 5 volte, grazie alla nuova architettura Intel.


Conroe utilizzerà l'attuale socket 775 e sarà forse utilizzabile sulle schede 955X.

NVIDIA GEFORCE 7800 GT

Produttore: NVIDIA
Distributore: NVIDIA
Internet: www.nvidia.com
Prezzo: € 450

Caratteristiche Tecniche
Pixel Pipeline: 20
Vertex Pipeline: 7
Frequenza Core: 400 MHz
Frequenza RAM: 1 GHz
RAM: 256 MB GDDR3

SENZA COMPROMESSI GIOCHI COMPUTER

DOPO il lancio della potentissima GeForce 7800 GTX, NVIDIA si è assicurata il primato in termini di velocità per quanto riguarda le schede video di fascia alta. Erano in molti ad attendere una nuova mossa, cioè il debutto di una versione del chip leggermente meno veloce, ma anche più economica.

Per non deludere i giocatori attenti al portafogli, NVIDIA ha deciso di presentare, a 450 euro IVA inclusa, la 7800 GT. Il chip è virtualmente identico al modello superiore GTX, ma al posto di 24 unità di Pixel Shading ne troviamo "solamente" 20, mentre le unità preposte al calcolo del Vertex Shader scendono, da otto, a sette. Anche le frequenze sono state ritoccate verso il basso e le impostazioni predefinite prevedono 400 MHz di clock per il core e 1 GHz per le memorie di tipo DDR3.

Il processo produttivo rimane quello a 0.11 micron, che garantisce un minor consumo e temperature mediamente più basse. Anche il sistema di dissipazione risulta molto simile a quello, efficiente, della 7800 GTX, che occupa un solo slot e riesce anche a dimostrarsi piuttosto silenzioso. I risultati, per quanto inferiori alla GTX, sono di tutto rispetto e annichiliscono quelli delle schede di pari prezzo prodotte dai concorrenti.

NVIDIA sta puntando molto su questo periodo per lei fortunato, complice anche il ritardo di ATI, che ancora non ha annunciato delle date per la disponibilità della sua nuova generazione di chip (R520), né per quanto riguarda la sua alternativa a SLI, Crossfire. In parole povere, una 7800 GT gestisce senza problemi qualsiasi videogioco le gettiate in pasto, senza abbassare il dettaglio, la risoluzione o rinunciare ad AntiAliasing (anche nella sua versione Trasparent, molto più efficiente in certe condizioni) e filtro anisotropico. Qualsiasi titolo, anche il più recente, splenderà in tutta la sua gloria. Il miglior rapporto qualità prezzo fa della 7800 GT una scelta eccellente: se 550 euro vi sembravano troppi per le poche innovazioni sostanziali del chip G70, i 100 euro "risparmiati" con il modello meno potente rendono la scheda più convincente come soluzione, anche in virtù dei risultati ottenuti in overclock. Quella in nostro possesso ha raggiunto senza problemi 480 MHz per quanto riguarda il core, e 1,150 MHz per le memorie: praticamente agli stessi livelli di una GTX.

Sebbene i risultati siano superiori rispetto a quelli delle "vecchie" X800/X850 XT e 6800 GT/Ultra, non consigliamo l'aggiornamento a chi dispone di queste GPU, in grado di gestire senza grossi problemi tutti i titoli recenti garantendo la stessa qualità visiva e che si difenderanno bene ancora per qualche periodo.

Le 7800 GT e GTX sono le degne compagne di un computer nuovo di zecca, così come di chi vuole aggiornare una configurazione dotata di scheda PCI-Express di fascia medio/bassa, ma basata su una CPU piuttosto veloce.

Se 450 euro vi sembrano ancora troppi per le vostre tasche, tenete d'occhio i vari modelli di 6800, che con ogni probabilità scenderanno sensibilmente di prezzo, rendendosi appetibili e andando a costituire, di fatto, la nuova fascia media.



> "I risultati annichiliscono la concorrenza"

Il nuovo campione di NVIDIA costa 100 euro in meno del modello di punta, ma le prestazioni sono solo marginalmente inferiori. La rumorosità resta bassa, mentre la qualità delle immagini e dei driver è la solita, eccellente, cui siamo abituati.

9

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere.

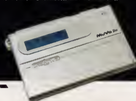
NON SOLO CONROE

L'ultimo Intel Developer Forum non ha avuto come uniche protagoniste le future CPU. Intel, durante il forum, ha annunciato le caratteristiche della piattaforma VIIV, da molti vista come "il Centrino per desktop".
VIIV (da pronunciarsi "*vaiv*") cerca di porre delle basi adatte all'assemblaggio e alla produzione di sistemi HTPC. I produttori che vorranno fregiarsi del nuovo logo dovranno integrare nei propri sistemi una CPU dual core, un chipset 955 o 945, un telecomando compatibile con Windows Media Center e una connessione Gigabit Ethernet. Il BIOS dei sistemi VIIV includerà un nuovo tipo di Stand By, chiamato Visual Off State, capace di ridurre i consumi della macchina in pochi secondi, senza interrompere le registrazioni programmate dall'utente.
La presenza di un processore dual core è giustificata dalla necessità di codificare tutti i file video in un formato compatibile con i media extender e con il prossimo Xbox 360. Facilmente inseribili nelle LAN casalinghe tramite telecomando, i primi sistemi VIIV di piccole dimensioni (poco più grandi dei MacMini di Apple) dovrebbero comparire nei listini dei negozi entro la fine del 2006.



TANTI NUOVI CREATIVE

Mentre all'estero già imperversano Zen Sleek e Zen Neeon, due lettori MP3 di Creative basati su HD e caratterizzati da un design elegante, che nulla ha da invidiare ai noti iPod, la sezione italiana del colosso di



CREATIVE SOUND BLASTER X-FI

X-Fi Fatal1ty FPS



X-Fi Elite Pro



Produttore: Creative
Distributore: Creative
Internet: www.creative.com
Prezzo: € 249,99 X-Fi Fatal1ty FPS
€ 349,99 X-Fi Elite Pro

Caratteristiche Tecniche
Rapporto s/n: 116 dB
Supporto API: DS3D, EAX Advanced HD 5
Memoria: 64 MB X-RAM
DAC: 24 bit/192 KHz stereo, 24 bit/96 KHz multicanale



Il voluminoso rack esterno è il migliore realizzato da Creative. Include addirittura un ingresso Phono.



ERA più di un anno che Creative non aggiornava la propria linea di schede audio per giocatori, quasi tre se consideriamo dei miglioramenti significativi e non solamente relativi ad alcune piccole caratteristiche delle periferiche audio (come l'introduzione della decodifica DTS o accorgimenti non fondamentali a fini ludici).

X-Fi rappresenta un vero passo avanti, un processore audio che sta alle Audigy 2 come la Live! stava alle ormai obsolete Sound Blaster AWE 32, tanto che il numero di transistor è passato da 4,6 milioni a ben 51,1! Tanta tecnologia è stata sfruttata sia per migliorare la qualità del suono, sia per arricchire le prestazioni videoludiche, almeno in alcune versioni della scheda, come l'edizione Fatal1ty (sì, il famoso campione è sponsorizzato anche da Creative) e la Elite Pro. Al contrario delle versioni "base", queste due sono dotate di ben 64 MB di RAM, destinati a contenere i campioni audio del gioco, liberando la memoria di sistema e, soprattutto, permettendo al potente processore di X-Fi di gestire i file audio compressi (MP3 e OGG, per esempio) senza pesare sulla CPU. I nostri test, almeno con i titoli attuali, non hanno mostrato grossi salti qualitativi, con benchmark che poco si discostavano da quelli ottenuti con le Audigy 2: c'è da dire che nessun gioco è ottimizzato per X-Fi, ancora, e che il veloce processore installato sul PC di prova sprecava solo pochissimi cicli nella gestione dell'audio. Il vantaggio rispetto alle schede integrate è, in ogni caso, notevole.

"Come da tradizione, insieme al chip è stata introdotta una nuova versione di EAX"

Come da tradizione Creative, insieme al chip è stata introdotta una nuova versione di EAX, la quinta, ancora non utilizzata da alcun gioco, ma che probabilmente entro breve diventerà lo standard. La miglioria più interessante è sicuramente la possibilità di gestire sino a 128 suoni in contemporanea, una peculiarità che consentirà di "riempire" al meglio l'ambiente virtuale di oggetti, ciascuno dei quali con particolarità sonore proprie, il tutto senza particolari sforzi da parte dei programmatori. Altre funzioni, come l'EAX PurePath, obbligheranno invece a una maggior attenzione in fase di design sonoro. Se, fino a ora, gli sviluppatori non potevano far altro che indicare la provenienza del suono e lasciare alla scheda audio il compito di veicolarlo all'altoparlante corretto, ora decideranno esattamente da quale cassa debba provenire ogni file audio. Ciò si rivela particolarmente importante nella gestione delle frequenze basse, in precedenza affidata al crossover della scheda audio/sistema di casse e finalmente gestibile a piacimento, esattamente come nel caso delle colonne sonore codificate in Dolby Digital/DTS.
La nuova funzione EAX MacroFX, invece, è



Il telecomando è migliore dei precedenti, ma ben lungi dall'essere perfetto.

Tech News

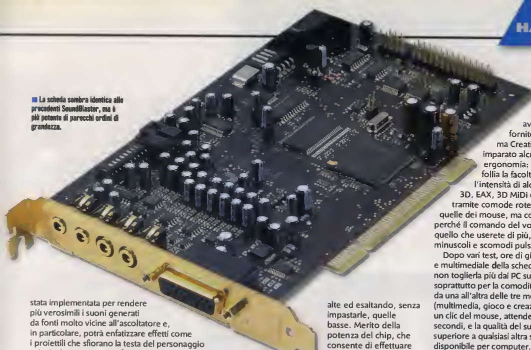
Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

Singapore introduce sul mercato due nuove versioni del sottile MuVo Slim. I modelli in questione sfruttano 512 MB o 1 GB di memoria flash, integrano un sintonizzatore FM e adottano una batteria al litio che dovrebbe garantire 17 ore di playback senza interruzioni. I due nuovi Slim hanno un design completamente metallico, possono essere utilizzati come registratori (una volta collegati a un microfono), pesano meno di 40 grammi e sono venduti rispettivamente a 130 e 219 euro.

MEZZO TERA DA HITACHI

In attesa di usufruire delle ampie capacità di immagazzinamento concesse dal perpendicular recording, chi desidera dotare il proprio PC del più innovativo hard disk in commercio non può che puntare sull'Hitachi Deskstar 7K500. Integrando 5 piatti e un'interfaccia SATA II, il Deskstar è capace di contenere 500 GB di dati e inviare, almeno teoricamente, 3 Gb di dati al secondo al controller della scheda madre. Se la cache da 16 MB e l'algoritmo NCQ posizionano il 7K500 in vetta alle tabelle dei benchmark relative alle velocità di trasferimento, l'utilizzo di 10 testine fa sì che i tempi di accesso ai dati del nuovo Hitachi risultino lievemente peggiori rispetto ad altri modelli da 7200 RPM. In grado di contenere 125.000 MP3 o 56 ore di filmati in alta definizione, il 7K500 punta a trovare posto negli HTCP o nei sistemi degli appassionati che detestano dover cancellare i file per mancanza di spazio.





La scheda sembra identica alle precedenti SoundBlaster, ma è più potente di parecchi ordini di grandezza.

stata implementata per rendere più verosimili i suoni generati da fonti molto vicine all'ascoltatore e, in particolare, potrà enfatizzare effetti come i proiettili che sfiorano la testa del personaggio principale, così come le frasi sussurrategli all'orecchio da qualche personaggio non giocante. EAX FlexiFX ed EAX Environment Occlusion non sono altro che migliorie a funzioni già presenti nelle precedenti versioni delle librerie, mentre l'ultima reale novità, EAX Voice, è dedicata ai giochi online, e permetterà di applicare alla voce del giocatore gli effetti di riverbero dell'ambiente in cui si troverà: le comunicazioni fra i membri di un team di *CounterStrike* saranno, insomma, ben più credibili. Chi gioca utilizzando le cuffie, inoltre, scoprirà con piacere che il suono assumerà una tridimensionalità ben superiore rispetto a quanto si era abituati ad ascoltare con le precedenti schede audio, che avevano il difetto di far percepire i suoni anteriori e centrali come se provenissero dall'alto.

Se questi aspetti non sono pienamente valutabili sino all'uscita di giochi capaci di supportare le EAX 5, le altre peculiarità di X-Fi saltano subito all'occhio, anzi, all'orecchio: il 24 bit Crystalizer migliora in maniera sensibile l'esecuzione di MP3 compressi a basso bit rate, rendendo più squillanti e credibili le frequenze alte ed esaltando, senza impastarle, quelle basse. Merito della potenza del chip, che consente di effettuare in maniera trasparente le operazioni di resampling, "ritoccando" solo le frequenze su cui è necessario intervenire. Per quanto nessuno vieti di applicare sempre tale effetto, noi lo riteniamo adeguato a file compressi a 128 Kb o a colonne sonore in DD/DTS, mentre abbiamo preferito tenerlo disattivato durante l'ascolto di CD Audio o file non compressi, dal momento che in questi casi il risultato sembra un po' artificiale e, pur se non necessariamente sgradevole, comprime sensibilmente la dinamica, dettaglio che non piacerà ai puristi.

X-Fi è disponibile in varie versioni, come da tradizione Creative. Le edizioni Fatal1ty ed Elite Pro sono quelle più adatte ai giocatori esigenti, dal momento che grazie alla RAM integrata consentono di aumentare di qualche punto percentuale il numero di FPS, ma si tratta di uno sfizio non certo fondamentale: chi punta alla sola qualità del suono potrà risparmiare qualche euro puntando sulle versioni "lisce", che offrono le stesse esperienze "uditive", pur gravando la CPU di alcuni calcoli. Il telecomando delle versioni più avanzate rappresenta un notevole passo avanti rispetto a quello fornito con le Audigy 2 ZS, ma Creative non ha ancora imparato alcune basilari lezioni di ergonomia: abbiamo amato alla follia la facoltà di attivare e regolare l'intensità di alcuni effetti (CMSS 3D, EAX, 3D MiDi e 24 bit Crystalizer) tramite comode rotelle di scrolling, simili a quelle dei mouse, ma continuiamo a chiederci perché il comando del volume, probabilmente quello che userete di più, è stato relegato a due minuscoli e scomodi pulsanti.

Dopo vari test, ore di gioco e utilizzo creativo e multimediale della scheda, abbiamo deciso di non toglierla più dai PC su cui l'avevamo installata, soprattutto per la comodità di impiego: si passa da una all'altra delle tre modalità di utilizzo (multimedia, gioco e creazione musicale) con un clic del mouse, attendendo non più di due secondi, e la qualità del suono è indubbiamente superiore a qualsiasi altra scheda "da gioco" disponibile per computer. Chi gioca con le cuffie potrà finalmente godere di una tridimensionalità degna di questo nome e le nuove EAX promettono molto, sul fronte ludico.

Se siete ancora legati alla scheda sonora integrata sulla motherboard, vi consigliamo di puntare subito su X-Fi, mentre se possedete già una Audigy 2, il passaggio non è strettamente necessario, almeno sino a che non ci sarà un numero adeguato di titoli capaci di supportare le nuove APi sonore.

Certo, la qualità di riproduzione è nettamente superiore, ma solo i fanatici dell'audio dotati di casse all'altezza ne percepiranno i benefici.



X-Fi ci ha fatto un'ottima impressione, ma sino a che i giochi non la supporteranno a pieno, solo i più esigenti godranno del miglioramenti apportati alla qualità del suono. Ottimo il software di gestione; migliorabile il telecomando.

9

32 LINEE DA ASUS

Non contenta di suddividere su due schede video 16 linee PCI-Express, Asus ha annunciato due schede madri basate su una seconda revisione del chipset nForce 4 SLI. La A8N32-SLI, per Athlon 64 con socket 939, e la PSN32-SLI per Pentium4 e Pentium D sono munite di 32 linee PCI-Express, che possono suddividere su due slot 16x e uno slot 4x. Le nuove ammiraglie di Asus saranno disponibili sul mercato verso ottobre, sfrutteranno il silenzioso ed efficace sistema di raffreddamento Stack Cool 2, già apprezzato sulle schede 955X, e saranno accompagnate da BIOS particolarmente propensi all'overclock. Asus è impegnata a sviluppare sistemi di raffreddamento silenziosi, come anche la sua scheda video AX800 sembra dimostrare. Questa VGA, basata su VPU Radeon 800, impiega un dissipatore metallico orientabile e privo di ventole, capace di adeguarsi alle ridotte dimensioni di molti case Barebone.



DUELLO DI PRECISIONE

Logitech e Razer hanno annunciato due mouse in grado di raggiungere l'impressionante risoluzione di 2.000 DPI. Il Copperhead di Razer e il GS dell'azienda svizzera impiegano un sensore al laser, possono



Analisi delle prestazioni

LA GeForce 7800 GT non tradisce le aspettative e i risultati sono perfettamente in linea con quelli che ci attendevamo. Nei benchmark, la nuova GPU di NVIDIA si posiziona un gradino sotto la sorella maggiore e parecchio sopra le soluzioni della precedente generazione di schede video.

Half-Life 2, che in precedenza si era dimostrato particolarmente a proprio agio con chip prodotti da ATI, ora riesce a macinare decine di frame al secondo anche sull'architettura della casa californiana, che tra l'altro consente di raggiungere risultati mai visti con *Doom 3*: a risoluzioni stratosferiche e con AntiAliasing 4x, non mostra nemmeno un'incertezza.

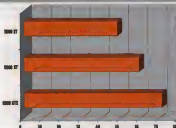
Se consideriamo che i prossimi due anni saranno, probabilmente, dominati da titoli basati sul motore di questi due giochi (e che entro breve uscirà il livello "ammazzaGPU" *Lost Coast*, prodotto da Valve per il suo capolavoro), possiamo considerare l'investimento per una 7800 GT sicuro e duraturo. Quando il chip inizierà a mostrare qualche segno del tempo, la facoltà di aggiungerne un secondo in modalità SLI si rivelerà davvero interessante e permetterà di estendere la vita del computer risparmiando qualcosina (pur tenendo conto che si tratta sempre di una scheda piuttosto costosa). Insomma, le ridotte frequenze e qualche pipeline in meno non impediscono a questo esemplare di 7800 di far faville e, grazie al processo produttivo a 0,11 micron, non è difficile migliorare di un discreto margine i risultati tramite overclock. Non escludiamo, inoltre, che qualcuno riesca a trovare il modo di "sbloccare" le pipeline, magari semplicemente via software, senza doversi armare di saldatore: non sarebbe male trasformare la "piccola" della serie 7 nel modello di punta, tramite pochi clic sui menu di Rivatuner.

Se i vantaggi offerti dalla nuova scheda video sono immediatamente visibili, lo stesso non si può dire di X-Fi. Un orecchio allenato sentirà quasi subito la miglior qualità dei DAC e le eccellenti potenzialità del 24 bit Crystalizer, ma i vantaggi di EAX 5 e dei 64 MB di RAM integrati nella scheda vanno cercati con il lanternino, almeno per ora. Mancano giochi capaci di supportare tali funzionalità e la patch che aggiunge il supporto EAX a *Doom 3* non rivela particolari differenze rispetto al gioco originale, né in quanto a qualità audio, né per ciò che concerne la velocità di esecuzione.

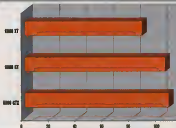
La RAM integrata non garantisce automaticamente un aumento dei frame al secondo e i nostri test non hanno evidenziato particolari differenze rispetto a una Audigy 2 ZS. Creative ci ha assicurato che, a breve, sarà comunque disponibile una patch per *UT 2004* che, a detta dell'azienda, dovrebbe palesare i vantaggi della tecnologia X-RAM. Non appena usciranno giochi o patch capaci di sfruttare a pieno X-Fi, torneremo sull'argomento, pubblicando i risultati dei benchmark.



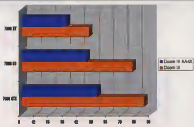
HALF LIFE 2



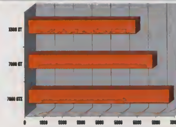
UT 2004



DOOM 3



3D MARK 05



SISTEMA DI PROVA

I benchmark sono stati effettuati sulla stessa configurazione: un Athlon FX 53, montato su nForce4 e assistito da 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. Il sistema operativo era installato su un disco fisso Seagate da 400 GB e il tutto veniva alimentato da un Antec NeoPower da 480 Watt.

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere...

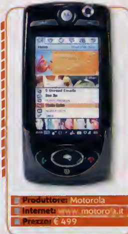
variare il loro peso in base ai gusti dell'utente (tramite dei pesi metallici) e necessitano di una connessione USB 2.0 per esprimere tutta la propria precisione. Se il Copperhead ha dalla sua 32 KB di memoria interna, capaci di contenere 6 profili di gioco predefiniti, il G5 mette in mostra un led indicante il livello di risoluzione attualmente in uso. Il G5 è il primo esponente di una famiglia di periferiche esplicitamente sviluppate per i giocatori, che comprende anche il mouse G7 (la versione wireless del G5) e la tastiera G15. Quest'ultima vanta dei tasti retroilluminati, un set di pulsanti macro utili nei GdR e un monitor a cristalli liquidi ideato per mostrare in tempo reale le statistiche degli FPS. GMC non mancherà di recensire, nei prossimi numeri, tutti questi promettenti prodotti.

ARRIVANO I RADEON GT

Così come NVIDIA nel 2004 utilizzò la sigla XT per le sue GeForce, oggi ATI si appropria delle lettere GT per immettere sul mercato un promettente Radeon di fascia media. Le schede X800 GT, vendute a 179 euro, monteranno otto unità dedicate ai Pixel Shader e sei per le operazioni sui vertici. La frequenza di lavoro della GPU è di 475 MHz mentre le memorie, 256 MB di GDDR3 collegati tramite un bus a 256 bit, "viaggeranno" a 980 MHz. Le GT da 128 MB saranno vendute, invece, al prezzo di 150 euro e sfrutteranno delle lente DDR a 700 MHz. I primi X800 GT ad arrivare in Italia saranno prodotti da Sapphire e PowerColor, e utilizzeranno esclusivamente il bus PCI-Express.



MOTOROLA A1000



Produttore: Motorola
Internet: www.motorola.it
Prezzo: € 499

IL protocollo Symbian, sviluppato da Nokia (per i propri terminali "Serie 60"), si è ormai imposto come sistema operativo standard per tutti i cellulari "Java compatibili" di nuova generazione e, dopo aver "contagiato" Siemens (con l'SX1) e Panasonic (con l'X701), conquista oggi il più grande produttore statunitense di telefonia mobile: Motorola.

È interessante notare come la casa finlandese sia riuscita, in questo settore, a scacciare letteralmente di prepotenza il colosso Microsoft che, con Smart Phone 2002, ha tentato a più riprese (proprio con la complicità di Motorola, che ha adottato Smart Phone sul MPx200) di imporre il suo predominio anche sul ghiotto mercato dei telefoni cellulari. L'adozione di un sistema operativo efficace e "universale", purtroppo, non basta a trasformare un cellulare mediocre in una valida alternativa alla vasta scelta di ottimi terminali UMTS oggi in commercio. Peccato, perché l'A1000 avrebbe le carte per imporsi, non fosse altro per l'originalità dimostrata in alcune scelte costruttive. Purtroppo, le pur apprezzabili potenzialità risultano vanificate dai molti difetti riscontrati nel corso del nostro test. In primo luogo, l'esasperante lentezza del software.

Nel passare da un'applicazione all'altra si attende, nel migliore dei casi, almeno un secondo abbondante; se, però, altre applicazioni di background occupano la risibile (considerato il prezzo e la fascia di collocazione medio-alta del terminale) memoria interna di 24 MB, i tempi morti si dilatano fino a 5-6 secondi!

La memoria è espandibile grazie all'impiego di una T-Flash (non compresa nella confezione), ma gli applicativi che si possono istallare su di essa sono troppo limitati per migliorare la situazione in maniera significativa. Pessima anche la tastiera, con un joystick scomodo, impreciso e del tutto inaffidabile.

Costoso, lento, goffo e impreciso. Praticamente la "summa" di tutti i difetti che un cellulare non dovrebbe avere! 5

- Grande autonomia delle batterie
- Display ottimo (208x320 pixel)
- Tastiera improponibile
- Software lentissimo

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

JEWEL QUEST



Conversione di un omonimo puzzle game per PC, *Jewel Quest* è l'ultima fatica di casa I-play. Un nome apparentemente anonimo, se non si trattasse di un marchio registrato da Digital Bridges, forse lo sviluppatore "mobile" più prolifico (quello di *FIFA* e delle altre conversioni EA Sports, per intenderci) sul suolo britannico. Composto da 110 livelli di crescente complessità, ogni schema di *Jewel Quest* propone una griglia 8x8 composta da differenti icone, che devono essere eliminate progressivamente dallo schermo entro il limite di tempo previsto. Allineate tre icone del medesimo tipo (in senso verticale o orizzontale) e queste scompariranno, provocando la caduta di quelle superiori. Semplice, avvincente, ma anche mortalmente ripetitivo.

- Produttore: I-play
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Motorola V500, V525, V550; Nokia Serie 60 e Serie 40; Sharp GX10, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.iplay.com

Non è il massimo in termini di originalità. Qualche effetto sonoro in più e una grafica curata non avrebbero certo guastato... 6

Provato

ANCIENT EMPIRES II



Nata dalla fusione di due sviluppatori "storici" (Sorrent e Macrospace), Glu Mobile ha ereditato i titoli e l'esperienza di due marchi leader del settore. Riferendosi proprio a Macrospace, in molti hanno temuto che la "perla" del catalogo, *Ancient Empires* (recensito sul numero 88 di GMC) rimanesse senza un seguito. Nulla di più infondato: *Ancient Empires II* (forse il primo gioco Java della storia a superare i 200 KB) si dimostra all'altezza delle aspettative. Il titolo propone 8 missioni in solitario (più due segrete e quelle multiplayer fino a 4 giocatori), una veste grafica più raffinata, oltre a unità e personaggi inediti (i lupi, le evocatrici e gli elementali). Uno strategico che non sfigurerebbe su un Game Boy Advance.

- Produttore: Glu Mobile
- Prezzo: € 4,99
- Piattaforme: Motorola Serie "V", C975, E1000; Nokia Serie 60 e Serie 40; Samsung Serie "E"; Sharp GX10, GX10(i), GX15, GX20, GX30; Siemens M65, S65, SL65, C65, CX65, SX1; Sony Ericsson F500i, K500i, K700i, Z1010
- Versione provata: Nokia 6680
- Internet: www.glu.com

Uno strategico che vola alto. Il gioco dura attorno alle 3 ore, ma ci sono le missioni da scaricare gratuitamente dal sito ufficiale. 8

La guerra dei... Gizmondi

Dopo il lancio europeo (passato un po' in sordina) della nuova console portatile di Tiger, il Gizmondo, avvenuto il marzo scorso nel Regno Unito, il piccolo mostro elettronico si appresta a conquistare le sponde del Nuovo Mondo... un po' in ritardo. Stando alle dichiarazioni di Carl Freer, amministratore delegato della società che produce questo costosissimo giocattolo (circa 350 euro, al cambio attuale), il lancio della versione USA del Gizmondo sarà posticipato all'ottobre prossimo (la data originariamente prevista era il 15 agosto). Le motivazioni? Secondo Freer: "Il lancio europeo è stato accolto con troppo entusiasmo dai consumatori, esaurendo in pochi giorni i modelli disponibili". "Per non trovarsi impreparato al debutto in un periodo così delicato come quello pre-natalizio", ha continuato il portavoce, "Tiger ha deciso di non mettere il prodotto in commercio con una scorta inferiore alle 500.000 unità!". Tutto fantastico, non fosse altro che di questo "clamoroso successo", in Italia, non si è sentita alcuna eco. Appare insolito, tra l'altro, che Gizmondo, al momento in cui scriviamo queste righe, non abbia alcun distributore ufficiale per il nostro Paese. Di Gizmondo ci eravamo già occupati su queste stesse pagine, qualche mese orsono. Da un punto di vista hardware, in effetti, quest'innovativa console portatile non sembra avere molto da invidiare a quelle attualmente in commercio: dotata di un processore ARM9 a 400 MHz e di una scheda grafica NVIDIA GoForce 3D, questa macchina dispone anche di un ricevitore GPS incorporato, sfrutta la banda GPRS per le comunicazioni (via SMS o MMS) tra giocatori a lungo raggio e il protocollo Bluetooth per quelle a corto raggio. Una caratteristica interessante è l'impiego del GPS in alcuni titoli, come l'innovativo *Colors*, che simula un conflitto multiplayer tra bande all'interno della propria città (con le mappe dell'abitato) per il controllo del territorio. Forse, a Natale ne sapremo di più.

Il Sistema GIUSTO

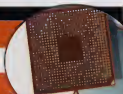


Tutte le configurazioni rinnovano le proprie memorie RAM, mentre il nome di Fatal1ty, sempre più sfruttato dai costruttori di hardware, si scava uno spazio nel Sistema medio preparato da Quedex.

MHZ E LATENZE

La scelta di inserire dei moduli RAM PC5000 e PC5500 nei sistemi da noi consigliati non è legata solo ai "moltiplicatori segreti" presenti nelle CPU Venice di AMD (di cui trovate un approfondimento nella rubrica Schermo Blu di questo mese). Tali costose memorie, un tempo acquistate esclusivamente dagli amanti dell'overclock, dovrebbero offrire dei vantaggi tangibili con l'arrivo dei primi processori Dual Core. Gli Athlon X2, infatti, sembrano premiare le memorie a 500 e 550 MHz, relegando i moduli PC3200 con valore CAS pari a 1,5 o 2 cicli nelle zone basse dei primi benchmark ufficiali. Gli euro spesi in queste RAM, mai realmente ufficializzate dal consorzio JEDEC che definisce gli standard DDR, devono essere quindi visti come un investimento per il futuro, che darà i suoi frutti quando i motori fisici dei giochi inizieranno a sfruttare la seconda unità di elaborazione dei processori di prossima generazione.

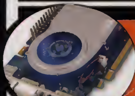
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-57 € 1.200**
  Socket 939 – 2,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3500+ € 280**
  Socket 939 – 2,2 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3000+ € 150**
  Socket 939 – 1,8 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 Bit

La velocità dei processori AMD nell'esecuzione dei calcoli in virgola mobile fa sì che tutti i sistemi si basino sull'architettura degli Athlon. Mentre l'FX-57, grazie ai suoi 2,8 GHz, punta a infrangere ogni record nei benchmark, i modelli 3500+ e 3000+ si "limitano" a eseguire senza affanni anche i giochi più esigenti.

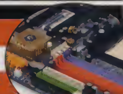
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX PCI-E in SLI € 1.098**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 24 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: Radeon X800 XL € 300**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHz – 256 bit – 16 P.S. 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0 – 1 DVI – 1 VGA
- **SISTEMA BASE: GeForce 6600 GT € 190**
  AGP 8X – 128 MB DDR 700 MHz – 128 bit – 8 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0 – 1 DVI – 1 VGA

Due 7800 GTX operanti in parallelo lanciano il Sistema ideale nel reame dell'altissima risoluzione. La X800 XL e la 6600 GT consentono anche alle configurazioni meno costose di riprodurre gli effetti degli ultimi sparatutto con un ottimo livello di dettaglio e senza sacrificare alcun effetto di shading.

▼ SCHEDA MADRE



- **SISTEMA IDEALE: DFI NF4 SLI € 195**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-e 1x – 4 SATA – 2 PATA – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit AN8 Fatal1ty € 170**
  nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Gigabyte K8NF9 € 110**
  nForce 4 – Socket 939 – 4 DDR1 400 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x – 8 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Il chipset nForce 4, nelle sue tre versioni SLI, Ultra e Standard, anima tutti i sistemi consigliati, che condividono anche il socket 939 e l'utilizzo delle memorie DDR1. La motherboard del Sistema medio si distingue da quella del Sistema base in virtù di un controller SATA II da 3 Gb/s.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 560**
  4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Kingston HyperX PC4000 € 200**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,6 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Geil Value PC3200 € 150**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-3-3-6 a 400 MHz – 2,6 V – Dissipatore metallico

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, adatte ad assecondare i moltiplicatori degli ultimi Athlon, così come a spingersi verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si affida a un kit dual channel economico, ma munito di buoni valori di latenza.

▼ CASSE



- **SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339**
  5.1 - Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale - 505 Watt RMS - Presa cuffie - Telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110**
  Kit analogico 7.1 - 80 Watt RMS totali - Uscita cuffie - Line in ausiliario - Telecomando a filo
- **SISTEMA BASE: Logitech X-530 € 69**
  Kit analogico 5.1 - 70 Watt RMS Totali - Uscita cuffie - Comandi volume su satellite frontale

Grazie a 500 Watt di potenza e ai coni ben dimensionati, le Z-5500 offrono un suono limpido e perfettamente coordinato dal decoder digitale centrale. Le Inspire di Creative puntano, invece, a soddisfare i giocatori dotati di schede Audigy 2 che desiderano udire perfettamente i nemici alle loro spalle.

▼ MONITOR



- **SISTEMA IDEALE: ViewSonic VX924 € 519**
  19 Pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 3 ms
- **SISTEMA MEDIO: BenQ FP71E+ € 340**
  17 pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 8 ms
- **SISTEMA BASE: ASUS PM17TS € 279**
  17 Pollici - Formato 4:3 - Risoluzione massima 1280x1024 - DVI e VGA - 8 ms

Tutti i monitor scelti sfruttano i pannelli Optronics per offrire degli eccellenti tempi di reazione dei cristalli, ma solo il VX924 di ViewSonic riesce a spingersi al di sotto dei 5 ms. I modelli di BenQ e Asus risultano comunque adeguati anche agli sparatutto più frenetici.

▼ SCHEDA AUDIO



- **SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99**
  24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Esterno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando
- **SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99**
  24/96 KHz in 7.1 - 24/192 KHz in stereo - Rack Interno - 64 MB RAM - EAX 5 - telecomando
- **SISTEMA BASE: Chip Integrato sulla scheda madre**
  Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 - EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

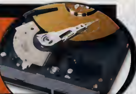
▼ MASTERIZZATORE DVD



- **SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Toshiba 16x € 24 e mast. Plextor PX-716SA € 140**
  Serial ATA - Dual Layer - 8 MB Buffer DVD+R 16x - DVD+R DL 6x
- **SISTEMA MEDIO: DVD R/RW NEC 3540 € 58**
  Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16X - DVD+R DL 8x
- **SISTEMA BASE: Samsung TSH 552U € 48**
  Parallel ATA - Dual Layer - 2 MB Buffer - DVD+R 16x - DVD+R DL 4x

Tutti i sistemi adottano dei masterizzatori DVD compatibili con i supporti Dual Layer da 8 GB. A dividere il modello di NEC dal più economico Samsung sono una decina di euro e la velocità di scrittura sui DVD +R DL. Il Plextor rimane l'unico ad avere 8 MB di buffer e una interfaccia SATA.

▼ DISCO FISSO



- **SISTEMA IDEALE: 2 Western Digital Raptor 74 GB in Raid 0+1 € 580**
  148 GB - Serial ATA 150 - 10.000 RPM - 8 MB Buffer - Tempo di accesso 5 ms
- **SISTEMA MEDIO: Maxtor Maxline III 300 GB € 200**
  300 GB - Serial ATA 150 - 7.200 RPM - 8 MB Buffer - Tempo di accesso 9,3 ms
- **SISTEMA BASE: Seagate Barracuda 200 GB - € 120**
  200 GB - Serial ATA 150 - 7.200 RPM - 8 MB Buffer - Tempo di accesso medio 9 ms

Il sistema ideale si affida a una configurazione RAID 0+1 per coniugare ottimi tempi di lettura e salvaguardia dei dati. I sistemi più economici puntano a offrire molti GB di spazio alle installazioni dei giochi, senza dimenticare la comodità dell'interfaccia SATA.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.005 (limite 5.500)	€ 1.908 (limite 2.200)	€ 1.116 (limite 1.200)

LEVE DEL POTERE

I piloti da guerra su PC non possono certo esprimersi nelle migliori acrobazie aeree facendo uso di una tastiera o di un gamepad. Ecco tre joystick adatti sia ai maneggevoli F-16 di *Battlefield 2*, sia ai più impegnativi MiG 29 di *Lock On*.

Thrustmaster HOTAS Cougar
€ 290
Cloche e manetta a scorrimento per il controllo della potenza. Precisione e robustezza ai massimi livelli per la migliore periferica acquistabile dai veri intenditori del volo simulato. Per chi non scende a compromessi.



Logitech Freedom 2.4
€ 66
Un collegamento wireless molto reattivo e un solido ed elegante design in metallo destinato a chi ama volare in piena libertà. La disposizione dei 10 tasti e dell'Hat Switch lo rende adatto ai soli giocatori destri.



Saitek Cyborg Evo
€ 38
Una conformazione regolabile in base alla grandezza delle mani dell'utente e una nutrita serie di profili software compatibili con i più famosi simulatori. Ne esiste anche una versione più costosa, completata dal supporto Force Feedback.





I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**.

schermo BLU

Premi INVIO per continuare

PIÙ INFORMAZIONI

Sono ancora moltissimi i lettori che mi pongono domande potenzialmente interessanti, ma prive dei dettagli necessari alla ricerca della soluzione. Il desiderio di giocare a un titolo che vi sfugge barricandosi dietro una schermata blu dovrebbe rendervi particolarmente prolissi... sfruttate tale pulsione descrivendo dettagliatamente le vostre configurazioni, riportando con precisione gli errori in cui incappate e sottolineando le versioni dei driver da voi utilizzate. Mi permetterete, così, di rispondere a più domande, per la felicità vostra e della mia sempre intasata casella di posta.

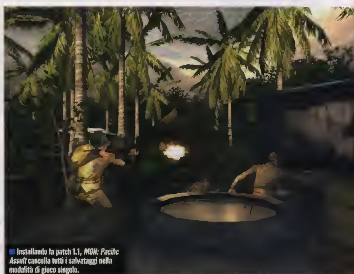
Quedex

FIREWALL CONTRO OKINAWA

Caro Quedex,
al termine dell'installazione di *Medal of Honor: Pacific Assault* mi è apparso un lungo messaggio di errore relativo al firewall di Windows. Come conseguenza, ora non riesco in alcun modo a collegarmi alle partite online.

Marco

L'errore da te riscontrato non è provocato dall'ultimo capitolo della saga bellica di Electronic Arts, ma dall'utility XFire che lo accompagna, che non gradisce l'attività del firewall di Windows XP in fase di installazione. XFire è un programma gratuito e leggero, che segue le orme di GameSpy e All Seeing Eye, indicando la presenza online dei compagni di gioco e facilitando le operazioni di connessione ai server. Dopo il primo avvio, sia il titolo sia l'utility dovrebbero riuscire a collegarsi a Internet oltrepassando, con il tuo consenso, la protezione del firewall. Se il problema dovesse persistere, e il tuo PC fosse collegato alla Rete tramite un router, prova a sbloccare le porte TCP 80, 6667, 18020, 28910, 29900, 29901, 29920 e UDP 13203, 13300, 27900, 29910. La lista dei campi di battaglia disponibili dovrebbe popolarsi senza ulteriori complicazioni.
I server oggi attivi sono stati aggiornati con la patch 1.1, scaricabile all'indirizzo **www.planetmedalofhonor.com**, che purtroppo cancella tutti i salvataggi effettuati nella modalità di gioco singolo. Regolati di conseguenza.



Installando la patch 1.1, *MOH: Pacific Assult* cancella tutti i salvataggi nella modalità di gioco singolo.



Con XFire è più facile raggiungere gli amici già impegnati nel server online.

SERVER DEDICATI

Caro Quedex,
da alcune settimane io ed alcuni amici siamo stati conquistati dal fascino di *CounterStrike: Source*. Nel tentativo di affiatare il nostro team, e di trasformarci in un clan rispettabile, abbiamo abbandonato i server pubblici (spesso pieni di utenti totalmente disinteressati alle strategie di squadra), ospitando sui nostri PC delle sessioni di gioco. Ora, stiamo pensando di lasciare sempre online un server dedicato e protetto da password, ma ci siamo scontrati con le criptiche istruzioni della console di *CounterStrike: Source*. Potresti indicarmi i passaggi fondamentali necessari a compiere l'operazione?

Oscar80

Probabilmente, hai scritto questa mail prima che nella piattaforma Steam venisse integrato l'utile strumento **Source Dedicated Server** che permette, tramite pochi colpi di mouse, di creare dei server dedicati sia al deathmatch di *Half-Life 2*, sia a *CounterStrike: Source*. A Server già avviato, nella finestra **Impostazioni Principali,** sarai libero di impostare la "parola d'ordine" del tuo clan, selezionando la voce **Player Password**, nonché di definire il susseguirsi delle mappe di gioco agendo sull'impostazione **Map Cycle**. Il Source Dedicated Server non richiede hardware particolarmente potente (una CPU a 1 GHz riesce a coordinare senza grossi affanni 10-12 giocatori), né l'acquisto di *Half-Life 2* (i 13 MB

OpenAL, la API dei suoni futuri

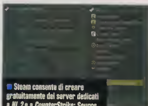
È stata una silenziosa, ma costante, diffusione, quella che ha reso OpenAL l'interfaccia di programmazione del suono più amata dagli sviluppatori di videogiochi. I creatori del motore di *Unreal*, di *Doom 3* e di *Battlefield 2* da tempo apprezzano questa API (disponibile sia per Windows, sia per Linux e, di recente, inserita anche nel kit di sviluppo dell'Xbox 360), capace di sfruttare i DSP delle più recenti schede audio e utile a diminuire il carico di lavoro della CPU in fase di riproduzione degli ambienti sonori 3D. La consacrazione di OpenAL sarebbe dovuta coincidere con il lancio di Windows Vista, il successore di XP che, nelle intenzioni iniziali di Microsoft, avrebbe dovuto affidare a questa interfaccia tutte le operazioni di riproduzione del suono. La casa di Redmond, però, ha di recente deciso di cancellare l'implementazione di OpenAL, nel tentativo



di ridurre i tempi di sviluppo del nuovo sistema operativo. Windows Vista si limiterà, quindi, a ereditare DirectMusic e DirectSound 3D, due vecchie API poco adatte a incanalare i voluminosi file PCM negli ampi buffer delle ultime schede audio. Il passaggio a OpenAL avrebbe portato molteplici vantaggi: i programmatori avrebbero potuto sfruttare i 64 MB delle migliori X-Fi senza dover scrivere



sezioni di codice apposite, i produttori di chipset e DAC avrebbero sviluppato driver meno pesanti di quelli WDM richiesti da DirectSound e i giocatori avrebbero goduto di effetti di riverbero e di posizionamento del suono più efficaci e mirati. OpenAL continuerà a diffondersi insieme alle installazioni dei titoli più tecnologicamente all'avanguardia e a svilupparsi tramite le estensioni proposte dai produttori di schede audio. C'è da sperare che il successore di Vista e le prossime distribuzioni di Linux ne valutino attentamente le qualità.


Steam consente di creare gratuitamente dei server dedicati a *HL 2* e a *CounterStrike: Source*.

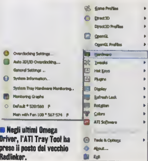
che compongono il codice del Server possono essere scaricati e lanciati semplicemente creando un account Steam), ma trae giovamento da una connessione a bassa latenza. Se non sei collegato alla Grande Rete tramite fibra ottica, chiedi al tuo provider Internet di impostare la tua connessione ADSL in modalità Fast: il ping medio dei tuoi compagni di clan si abbasserà considerevolmente, a tutto vantaggio della loro precisione di fuoco.

I GELIDI OMEGA

Ciao Quedex,
il mio Asus L5GXUH, un notebook con Pentium4 a 3 GHz e Radeon Mobility 9700, ha un difetto cromatico. Utilizzando le impostazioni base, tutte le immagini risultano troppo fredde. Tramite la versione 2.6.12 degli Omega driver posso ovviare al problema abbassando l'intensità del colore blu, ma la correzione da me effettuata interessa soltanto le immagini 2D. Esiste un modo per forzare il valore gamma nei giochi?

Raffaele

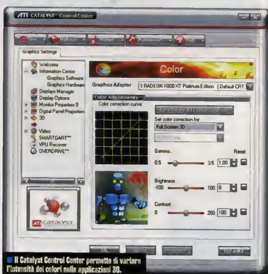
Gli Omega driver meno recenti affidano il controllo del valore gamma delle applicazioni 3D all'utility Radlinker, che permette di creare un profilo di rendering specifico per ogni titolo installato nel sistema. Dopo aver generato un collegamento *Rodlink*, tutto quello che dovrai fare sarà raggiungere il menu **Custom Settings/Properties** e utilizzare l'apposita opzione.
Gli ultimi Omega Driver, basati sui Catalyst 5.7, hanno però abbandonato Radlinker in favore dell'utility ATi Tray Tools, che nella sua sezione **Colors** offre un maggiore controllo dei valori RGB relativi alle applicazioni Direct3D e OpenGL. ATi ha comunque ribadito l'intenzione di estendere la compatibilità dei suoi Catalyst Mobile alle GPU 9700 e 9800 installate in tanti notebook di Asus, Acer e Toshiba. Se tale proposito si concretizzerà in tempi brevi, anche tu potrai utilizzare il comodo menu **Color Adjustment** del Control Center, che agisce su tutte le applicazioni 3D a schermo intero.


Negli ultimi Omega Driver, l'ATi Tray Tool ha preso il posto del vecchio Radlinker.

LE EAX NASCOSTE

Quedex,
ho da poco acquistato una Soundblaster Audigy 2 in versione OEM, in modo da sfruttare il mio set di speaker Creative P580 in *Doom 3*. Nonostante abbia già proceduto a installare la patch 1.3, non riesco ad attivare le EAX all'interno del gioco. L'opzione apposita, infatti, si disabilita a ogni avvio e, durante la partita, non sento alcun effetto di riverbero. Mi sorge il sospetto che la versione OEM delle Audigy 2 non supporti le EAX 4, ma solo le 3, come le Audigy della generazione precedente. Riuscirò a gustarmi le EAX 4 in *Quake IV*? C'è un modo per far sì che almeno le EAX 3 vengano attivate?

Carlo


Il Catalyst Control Center permette di variare l'intensità dei colori nelle applicazioni 3D.

Installare la patch 1.3 non è l'unica operazione necessaria a far sì che *Doom 3* e la sua espansione *Resurrection of Evil* si arricchiscano degli effetti EAX HD.

Solo per esperti I moltiplicatori segreti di Venice

Entrando in qualsiasi negozio di informatica, è facile imbattersi in clienti intenti e scrutare i minuscoli codici stampigliati sulla placca metallica degli Athlon 64.
I possessori di memorie molto veloci e i videogiocatori più attenti alle prestazioni cercano di scovare, sul codice OPN che identifica le CPU di AMD, le coppie di lettere BP o BN, relative ai processori delle revisioni E3 e E4.
Questi Athlon, basati sulle architetture Venice e San Diego, sono gli unici e supportare le istruzioni SSE3 e a integrare un controller per la memoria in grado di funzionare in modalità dual channel anche in presenza di moduli di memoria di dimensioni diverse.
Venice e San Diego, rispettivamente dotati di 512 KB e 1 MB di cache L2, nascondono al loro interno una serie di moltiplicatori capaci di sfruttare i moduli DDR a 433, 466 e 500 MHz.
In passato, sfruttare appieno questi veloci moduli DDR richiedeve un overclock del bus HyperTransport che collega gli Athlon 64 al chipset. Oggi, grazie a Venice e San diego, nonché ai nuovi BIOS resi disponibili dai migliori produttori di motherboard nForce 4, è consentito elevare la velocità del canale di collegamento tra CPU e memoria senza spingere nessun componente al di fuori delle sue specifiche base, garantendo una maggior velocità senza minere la stabilità del PC. Le prime schede madri in grado di supportare i nuovi moltiplicatori sono state la Abit Fatal1ty AN8, la DFI LANParty, la Gigabyte K8NXP SLI e le tante Asus A8N. Chi è munito delle giuste Corsair, Geil, Kingston o OCZ e ha da poco cambiato processore, è bene che consulti il sito di supporto delle sua motherboerd. Le revisioni E3 e E4, una volta ebbinete e memorie da 500 MHz, arrivano a offrire il 4-5% in più di velocità nei giochi e in fase di codifica video.

DRAM Frequency Set (Mhz)
133=RAM/FSB:02/03 ..... [ ]
140=RAM/FSB:07/10 ..... [ ]
150=RAM/FSB:03/04 ..... [ ]
166=RAM/FSB:05/06 ..... [ ]
180=RAM/FSB:09/10 ..... [ ]
200=RAM/FSB:01/01 ..... [ ]
233=RAM/FSB:07/06 ..... [■]
250=RAM/FSB:05/04 ..... [ ]
↑↓ Move ENTE

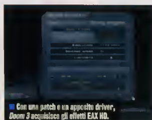
I nuovi moltiplicatori delle architetture Venice e San Diego mostrano i MHz effettivi delle RAM. Il valore 250 si riferisce, quindi, alle DDR 500.

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.


Con una patch e un apposito driver, *Doom 3* acquisisce gli effetti EAX HD.

Gli sviluppatori di id Software, sempre attenti a utilizzare degli strumenti disponibili anche in ambiente Linux, hanno infatti preferito programmare gli effetti di riverbero tramite l'API OpenAL, costringendo Creative a produrre un driver beta per la famiglia di schede Audigy 2. Dopo aver scaricato e installato i 18 MB di aggiornamento, disponibili all'indirizzo **it.europe.creative.com/support**, potrai rendere i corridoi di Marte ancora più densi di terrorizzanti effetti eco. La versione OEM delle Audigy 2 differisce dagli esemplari retail (inscatolati) solo per l'assenza del software a corredo comprendente un gioco. La tua scheda è, quindi, perfettamente compatibile con le EAX 4, che verranno presumibilmente sfruttate anche dal quarto, attesissimo, capitolo di *Quake*.

VIDEO INVISIBILI

Caro Quedex,
non riesco a vedere i filmati di *Close Combat: First to Fight*. In alcuni casi, dopo aver lanciato il gioco, mi trovo davanti al desktop, in altri mi vedo catapultato direttamente all'interno della missione, senza nessuna scena introduttiva. Pensando che fosse un problema di codec, ho aggiornato il sistema installando il DivX 6 e i Windows Media Video consigliati da Windows Update, ma nulla è cambiato. Ho tutti i driver video e audio più recenti.

YrrKill

I programmatori della software house Destineer hanno confermato che il problema da te esposto verrà risolto da una patch apposita. Nell'attesa, potrai almeno evitare che il gioco si blocchi, eliminando dalla cartella di installazione i file **destineer-640x480.avi**, **destineer-800x600.avi**, **destineer-1024x768.avi**, **destineer.avi** e **OpeningMovie.avi**. Riponi i file in una cartella separata senza cancellarli, essi dovranno essere ricollocati nella loro posizione originale prima di installare la patch.

RENDERING SU COMMISSIONE

Hitman 2 non vuole saperne di funzionare sul mio PC. Non appena lo avvio, compare un errore relativo a Direct3D. Ho provato a installare nuovamente le DirectX e ho aggiornato i driver della mia scheda video (una Intel 82810), ma senza esito. Cosa posso fare?

Mauro

L'errore da te segnalato è provocato dal vecchio controller video integrato nella tua scheda madre. *Hitman 2*, infatti, è in grado di operare anche in assenza di una unità di Transform & Lighting, ma necessita di alcune funzionalità non supportate appieno dalla sezione grafica dei chipset Intel meno recenti. In questo frangente, la stessa Eidos consiglia di sfruttare il renderer OpenGL nascosto all'interno del motore di gioco. Apri con il notepad il file **hitman2.ini**, che troverai nella cartella di installazione, e modifica la linea **DrawDll RendererD3D.Dll** in **DrawDll RendererOpenGL.dll**. Passa, poi, alla linea **ColorDepth32** e trasformala in **ColorDepth16**. Salvando il file così modificato, il gioco dovrebbe riuscire ad avviarsi.
Verifica anche il quantitativo di memoria condivisa dalla tua scheda video, assicurandoti che il valore **Shared Memory** nel BIOS non sia inferiore ai 32 MB.




Se necessario, *Hitman 2* può essere anche avviato in modalità OpenGL.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi
Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.
2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.
3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.
4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.
5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato; tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC
Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così [illegible] sono affetti da gravi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico.

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso [illegible] di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10.

Girerà sul vostro computer?
Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: Tecnicamente impossibile · Sconsigliato · Accettabile · Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.



PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

[illegible] delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.



PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 [illegible] peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.



PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC
Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della nostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: [illegible] ompletare la prop[illegible] [illegible]lezione di DVD [illegible] tutt[illegible] uscit sul mercato
Gioco preferito: [illegible] Star Wars



PAOLO DENTE
Specializzato in: Aiutare il suo boss preferito [illegible] dei due, perlome[illegible] a [illegible] dei [illegible] Niente PDF, però!
Gioco preferito: *Psychonauts*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Chieder[illegible] extra per recensire titoli di strategia, [illegible] giocare a *System Shock* di nascosto. Marrano!
Gioco preferito: *Black & White*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Partire improvvisamente [illegible] paesi dell'Est [illegible] per sco[illegible] segreti dei futu[illegible] FPS
Gioco preferito: *PES 4* [illegible]



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: [illegible] la [illegible] amen[illegible] all[illegible] della redazione di GMC [illegible] tanto di torta di mele [illegible] Hogan
Gioco preferito: [illegible]



YURI ABIETTI
Specializzato in: [illegible] suo [illegible] bblico [illegible] spettacolari [illegible] GdR ispirati a [illegible] Stellari"
Gioco preferito: *Star Wars KOTOR II*



SILVIA MUNGO
Specializzata in: Sparire veramente [illegible] per [illegible]
Gioco preferito: [illegible]

La paura più grande...

... È finire un bel gioco e temere che non ce ne saranno altri simili.

SI potrebbe pensare che a far paura, in *F.E.A.R.*, siano fantasmi e bimbe con la tendenza ad apparire nei luoghi più strani. In realtà, dopo aver giocato e completato questo splendido FPS direttamente negli uffici di Monolith, nutriamo un solo, dannatissimo timore: che i prossimi sparatutto 3D non abbiano dei nemici così intelligenti come i soldati del Replica, di cui leggerete girando semplicemente pagina.

L'Intelligenza Artificiale di *F.E.A.R.* è eccezionale. Non abbiamo avuto certo la sensazione di combattere contro degli stupidi robot, bensì di sfidare avversari dotati del bene dell'intelletto. Certo, i duelli online contro contendenti in carne e ossa sono ancora impareggiabili (nel bene e nel male – nessuno ci ha insultato in *F.E.A.R.*!), ma sicuramente si tratta di un incredibile passo in avanti, che speriamo di trovare in *tutti* i titoli futuri, non solo nei pochi che potremo classificare come "capolavori".

Dopo le otto pagine di recensione in esclusiva (e lo diciamo con una punta di orgoglio!), troverete altro pane per i vostri denti di giocatori: primo fra tutti, *Black & White 2*, che arriva a sorpresa dopo anni di spasmodica e irreale attesa. Il simulatore di divinità di Peter Molyneux non è descrivibile in poche righe e passiamo la palla alla titanica recensione di Alberto "Pape" Falchi.

FIFA 06 torna all'assalto dello scudetto dei giochi di calcio, mentre *Myst V* prosegue, dopo *Fahrenheit*, la felice sequenza delle avventure su PC. Chi preferisce gli strategici gusterà la prova di *Dragonshard* – ambientato in uno dei mondi di "Dungeons & Dragons" – che unisce all'indiscutibile fascino dei giochi di ruolo i tratti tipici degli RTS più avventurosi.

Questo mese, troverete anche la recensione di un raro piattaforme per PC, *Psychonauts*. Definirlo "platform" è alquanto riduttivo, anche perché l'autore è il "papà" di capolavori del passato del calibro di *Day of the Tentacle*, quindi dategli un'occhiata, anche se purtroppo, per ora, è un titolo disponibile solo di importazione parallela o acquistandolo via Internet. A dimostrazione che il mondo del gioco su PC è davvero eclettico, torna uno dei migliori simulatori di volo, *Falcon 4.0*, nella nuova incarnazione *Allied Force*, creata da un manipolo di appassionati e maniaci del volo da combattimento.

Rimane valido l'invito a farci sapere cosa ne pensate di questo numero di GMC.

Il mese scorso, in molti ci hanno comunicato le proprie impressioni, che ci sono sembrate piuttosto favorevoli soprattutto per quanto riguarda l'inserimento di due voti parziali "a tema", che cambiano di genere in genere. Ci vediamo al solito posto: il forum di GamesRadar.it!

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



LE PROVE DI QUESTO MESE



pag. 78


pag. 86



pag. 90



pag. 94



pag. 96



VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Millantare misteriosi guasti al computer per giustificare ritardi inauditi e poco graditi
Gioco preferito: *Falcon 4.0: Allied Force*



LUCA PATRIAN
Specializzato in: Istruire i colleghi nella nobile arte del Wrestling, indulgendo nell'illustrazione della Tombstone Piledriver
Gioco preferito: *Nuked*



ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera recensendo giochi e consegnando i testo *prima* del dovuto. Bravo!
Gioco preferito: *Total Overdose*



MONICA SOTGIU
Specializzata in: Educare i collaboratori alla disciplina di passare i testi nei tempi stabiliti, preferibilmente accompagnati da un gelato
Gioco preferito: *Final Fantasy VIII*



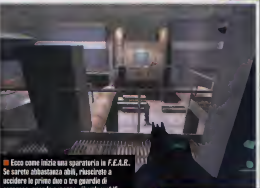
GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Tentare ... gli trova MMORPG preferito con le lusinghe della PSP. Facciamo cambio?
Gioco preferito: *World of Warcraft*



PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Rispondere assiduamente alle mail dei lettori che gli scrivono spesso e tutto in stampatello. Ma è ...
Gioco preferito: *MotoGP ...*



ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Mandare testi delle recensioni scritti in un dialetto del Kurdistan (versione arcaica) proprio quando siamo di ...
Gioco preferito: *Fahrenheit*


Ecco come inizia una sparatoria in *F.E.A.R.* Se sarete abbastanza abili, riuscirete a uccidere le prime due o tre guardie di sorpresa, quando saranno più vulnerabili.


I soldati del Replica vi renderanno la vita davvero difficile.

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

F.E.A.R.
FIRST ENCOUNTER ASSAULT RECON

Un gioco che fa veramente P.A.U.R.A.

ITALIANO

F.E.A.R. - First Encounter Assault Recon viene venduto nel nostro Paese interamente tradotto in italiano, anche per quanto riguarda l'audio e i sottotitoli.





CHE cosa succede unendo le parole "corporazione spregiudicata", "soldati cloni" e "disastri ambientali"? Sicuramente, nulla di piacevole.

Non c'è dunque da stupirsi se, una volta indossati l'uniforme e il giubbotto antiproiettile dei membri della F.E.A.R., sapevamo che non sarebbe finita in un'allegra scampagnata tra amici. Ed essendo in presenza di un FPS, anzi, del migliore FPS degli ultimi sei mesi (almeno), c'è di che essere profondamente soddisfatti.

Se non avete sentito parlare o non avete letto le anteprime di *F.E.A.R. - First Encounter Assault* Recon, riassumiamo in breve le notizie di pubblico dominio: il protagonista di questo titolo appartiene a un'unità d'élite creata dal governo degli Stati Uniti per rispondere ad attacchi di tipo soprannaturale. Quando un misterioso esercito di soldati geneticamente modificati, i Replica, colpisce una serie di installazioni, l'eroe in questione rappresenterà l'unica ancora di salvezza della città. Vestendo i suoi panni, verrete spediti, da soli, a raccogliere informazioni sull'anomalo attacco terroristico: e non crediate che si possa tentare un approccio stealth, dovrete letteralmente massacrare i nemici, se vorrete tornare indietro tutti d'un pezzo.

Chiaramente, non saremo noi a raccontarvi cosa accade nel gioco: non solo perché odiamo ogni genere di "spoiler", di "rivelazione" sul contenuto di un'opera d'intrattenimento (sia essa un film, un libro o un gioco), ma soprattutto perché la trama è - per una volta - davvero parte integrante del divertimento in un FPS. Sapere i segreti di *F.E.A.R.* prima di giocarlo sarebbe come leggere un giallo conoscendo il colpevole; anzi, per essere più precisi, come leggere l'ultima fatica di Stephen King già consapevoli di "come andrà a finire". Se proprio bramate di sapere come inizia il gioco, e cosa si scopre nei primi livelli, nella pagina qui a fianco troverete un box che vi racconta qualche particolare in più rispetto a ciò che vedrete nel demo (per chi ha acquistato la versione DVD di GMC di questo mese).

> **"Circa la I.A. non esistono più scuse per gli *altri* titoli, d'ora in avanti"**

Se volete un consiglio, però, non leggete niente altro riguardo la trama di *F.E.A.R.*, né sui suoi fantastici personaggi, prima di aver gustato il gioco fino in fondo, perché vi rovinereste una splendida *storia*, che non sfigurerebbe affatto in un buon romanzo.

Che siate riusciti o meno a resistere alla tentazione di leggere qualche dettaglio in più sulla trama, vi diciamo solo che vedrete spesso e volentieri una misteriosa bambina, che apparirà nei momenti meno opportuni, ovvero tutte le volte che non sarete pronti, con l'effetto di farvi fare un bel salto sulla

NEL DVD

All'interno del supporto ottico allegato alla versione DVD di GMC, questo mese troverete il demo single player di *F.E.A.R.*.

QUANDO MANCANO I PROIETTILI...

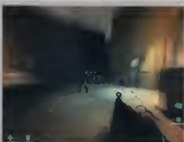
Un asso nella manica del vostro alter ego è dato dalla sua capacita di menare le mani. Se un nemico vi arriverà troppo vicino o sarete a corto di munizioni, potrete "accarezzarlo" con un bel colpo tirato con il calcio dell'arma. Gli attacchi in corpo a corpo sono particolarmente devastanti e, presto o tardi, scoprirete i loro benefici. Come in un vero picchiaduro da console, esistono delle "combo", delle combinazioni di comandi che producono sequenze sempre più micidiali: per esempio, attaccando con il tasto apposito per il corpo a corpo, muovendovi in avanti e inginocchiandovi, lancerete una spazzata. I colpi più "complessi" sono in grado di mettere fuori combattimento qualsiasi nemico, tranne i più coriacei




Le zone industriali sono piene di pericoli! Notate come ogni area, tubo e scala trabocchi di livelli di normal map, una tecnica che rende "rugose" e tridimensionali le superfici altrimenti piatte.

EROI AL RALLENTATORE

Il vostro eroico alter ego è in grado di attivare, in ogni momento, lo SloMo, ovvero una supervelocità che gli permette di scansare letteralmente i proiettili sparati dal nemico. Come in *Max Payne*, questa abilità vi consentirà di mirare alla velocità normale mentre tutto il resto del mondo andrà più lento. Naturalmente, non potrete giocare tutto *F.E.A.R.* in SloMo: vedrete una barra che indicherà di quanta "energia" SloMo disporrete. C'è da dire che questa energia si carica abbastanza velocemente ed è consentito renderla più "duratura" con gli appositi bonus nascosti nei punti meno accessibili dei livelli.

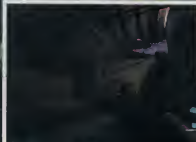




I nemici cercheranno sempre di ripararsi dai vostri colpi, oltre che di aggirarvi



Il motore grafico di Monolith è capace di questi splendori. Il problema è che non avrete il tempo di gustarli pienamente, impegnati come sarete a cercare di sopravvivere.





I nemici sono in grado di saltare gli ostacoli o di strisciare sotto di essi.

RIVELAZIONI PAUROSE

Di seguito, troverete un accenno a quello che succede nei primi livelli di *F.E.A.R.*. Se proprio volete scoprirlo, leggete il testo accostando la rivista a un specchio. Noi vi abbiamo avvertito...

Come membro della F.E.A.R. (da solo una settimana) venite convocati dai vostri comandanti per fronteggiare una minaccia particolarmente grave. Paxton Fettel e il suo esercito di cloni, i Replica, hanno attaccato la sede dell'impianto di trattamento delle acque fluviali. Allo stesso tempo, sono sotto assalto anche gli uffici della Armacham, una megacorporazione che ha interessi soprattutto nello sviluppo di armi ultra-tecnologiche per conto del Governo. Le squadre di pronto intervento spedite all'interno del complesso hanno fatto una brutta fine, a causa, sembra, di una bambina misteriosa capace di camminare sui tetti e di far esplodere la testa alla gente. Che connessione esiste tra questa bimba e il gruppo terroristico di Fettel? Perché la ragazzina non vi uccide all'istante? Da dove provengono le raccapriccianti visioni che avete di continuo? Le risposte vi aspettano in F.E.A.R.!

sedia. Come analizzeremo più avanti, *F.E.A.R.* coniuga perfettamente l'azione del miglior FPS che vi possiate immaginare con una splendida trama thriller-soprannaturale. Facendo un paragone cinematografico, pensate a un'unione molto azzeccata tra "Die Hard" e "Il Sesto Senso", con lo stesso protagonista, ovvero voi.

Esaminando un FPS, bisogna partire dal motore grafico. Dopo gli splendori del trio eccellente dell'anno scorso, ovvero *Far Cry*, *Doom 3* e *Half-Life 2*, è difficile rimanere a bocca aperta di fronte a uno sparatutto. Eppure, i ragazzi di Monolith sono riusciti nell'impresa e ve ne sarete già accorti se avete provato il demo.

Il sistema grafico di *F.E.A.R.*, l'ultima versione del famigerato Lithtech che in passato ha animato le avventure (tra l'altro) della spumeggiante Cate Archer di *No One Lives Forever*, non sfigura se confrontato alle mirabolanti vette raggiunte da id e Valve. Virtualmente ogni superficie del gioco è ricoperta da diversi livelli di bump mapping e di normal mapping, che rendono realistici e tridimensionali anche oggetti molto piccoli e secondari.

Queste due tecniche, se combinate insieme, riescono a creare superfici rugose, quali i mattoni a vista o il cemento sgretolato. Se a questo aggiungete l'impiego del parallax mapping (che restituisce in maniera particolarmente convincente irregolarità quali i buchi nei muri causati dai proiettili) e gli effetti di blur e di "post-processing", come le onde generate dalle esplosioni delle granate, avrete un'idea del gioiellino racchiuso nel petto di questo pauroso FPS. Se fatto girare su un computer mediamente recente, l'engine 3D ha ben poche incertezze e rallentamenti. Abbiamo giocato *F.E.A.R.*, dall'inizio alla fine, senza incontrare un singolo bug. Non solo non si è mai "inchiodato", ma soprattutto non abbiamo notato alcun difetto di compenetrazione tra poligoni, né cadaveri sospesi nel vuoto, per esempio.

Il sistema fisico, su licenza Havok, è integrato nel motore del gioco. *F.E.A.R.* è uno dei pochi casi in cui la fisica esiste senza essere al centro dell'attenzione: se mirerete a un copertone o a una cassa di metallo, li vedrete spostarsi di qualche centimetro, non saltare per tutta la stanza come accade in altri titoli (*Max Payne 2*). Tuttavia, quando vi troverete in mezzo



Uno dei rari enigmi che dovrete affrontare. Niente di troppo complesso, semmai, la difficoltà è data dalla tortuosa esplorazione.

Sia lo SloMo, sia parecchie armi, come le granate, creano degli effetti di distorsione nell'immagine decisamente azzeccati.

PAURA IN COMPAGNIA

Monolith non poteva non includere una promettente modalità multiplayer in *F.E.A.R.*. La cura prestata alla porzione online del gioco è testimoniata dal fatto che da mesi è disponibile una beta multiplayer. Se l'avete provata, vi sarete fatti un'idea di quello che vi aspetta nelle arene di *F.E.A.R.*, anche se è doveroso segnalare che il motore grafico della beta è anni luce lontano da quello finale. Le modalità sono le classiche: Deathmatch, Team Deathmatch, Cattura la Bandiera e via dicendo, ma in tutte è presente la possibilità di attivare lo SloMo, un bonus che in multiplayer è ottenibile raccogliendo uno speciale dispenser. Quando utilizzerete lo SloMo, tutti gli altri partecipanti andranno più lentamente (nel caso di gioco di squadra, tutti gli appartenenti alla fazione opposta). Abbiamo provato la maggior parte delle otto mappe disponibili e il multiplayer ci è sembrato promettente. Le mappe sono disegnate per ospitare da 2 a 16 giocatori. Aspettatevi una prova "sul campo" non appena *F.E.A.R.* sarà nei negozi!



a una sparatoria, con la stanza piena di proiettili e di esplosioni, veder "volare" gli oggetti obbedendo alle leggi fisiche farà la differenza tra un'esperienza realistica e una che suona un po' falsa. Di questo è complice anche lo splendido sistema ragdoll, che risulta convincente in ogni momento del gioco.

Vi sembrerà di vedere un film girato particolarmente bene. I nemici feriti si allontanano barcollando, per esempio, o cadono all'indietro gambe all'aria, per rialzarsi dopo qualche secondo e riprendere a spararvi. Saltano gli ostacoli, come sbarre e divani, oppure alzano l'arma e tirano alla cieca stando al coperto, come nei film di John Woo.

Il motore grafico di *F.E.A.R.* è poi arricchito da decine di effetti ottimamente realizzati: basta lanciare una granata per "vedere" le onde dell'esplosione (una "licenza poetica" che siamo ben contenti di scusare a Monolith). L'apoteosi di questi effetti speciali si raggiunge ogni volta che attiverete lo "SloMo": infatti, il vostro alter ego è un po' come Neo di "Matrix", ed è in grado di andare così veloce che i nemici letteralmente non riescono a colpirlo. In termini pratici, ciò si traduce in qualche secondo in cui tutto il mondo, proiettili dei nemici inclusi, si muoverà molto lentamente, mentre il puntatore del fedele mouse da battaglia continuerà a spostarsi alla velocità normale. In questi istanti, in cui riuscirete a mirare con estrema facilità ai nemici, il mondo diventerà "luminescente", lasciando una selva di scie che rendono benissimo l'idea.

UN SONORO DA OSCAR

Un plauso particolare lo merita il comparto sonoro di *F.E.A.R.*: purtroppo non possiamo "fotografarlo" e mostrarlo in queste pagine, ma siamo rimasti colpiti in modo favorevole sia dalle musiche, sia dagli effetti sonori. Considerate che le musiche, in qualunque punto del gioco vi troverete, saranno dinamiche e interattive: il ritmo, cioè, cambierà se sarete in pericolo per un evento ordinario (se si può definire ordinario un robot alto tre metri e armato fino ai denti!) o paranormale, oppure se vi starete godendo uno dei pochissimi momenti "tranquilli".

"Giocando più volte la stessa battaglia, i nemici non si comportano mai allo stesso modo"

Tali effetti, con tonalità diverse e ben distinte, vengono sfruttati ampiamente anche nelle sequenze da film horror, quando l'eroe ha delle visioni più o meno tridimensionali: un po' come la radiolina di *Silent Hill*, sono la prova sicura che la coscienza del protagonista sta ampiamente sconfinando nel paranormale. Condisce il tutto un sistema di illuminazione in tempo reale praticamente perfetto.

I primi titoli a impiegare un sistema di illuminazione in tempo reale, come *Deus Ex 2*, avevano tutti indistintamente una stanza in cui era consentito sparare a una lampada per "ammirare" gli effetti di luce. In *F.E.A.R.*, questa stanza piena di luci si trova molto avanti nel gioco e l'effetto che crea è ben diverso dall'essere una semplice "dimostrazione grafica". Alcune fonti luminose possono essere spente o accese, altre possono essere distrutte. Buon parte del gioiello di Monolith si svolge in stanze o corridoi che, se va bene, sono poco illuminati. Fortunatamente, il vostro alter ego fa affidamento su una torcia attivabile contemporaneamente all'arma, a differenza di *certi marine su Marte*!

D'altra parte, l'arsenale del vostro eroe è invidiabile: potrà contare su una dozzina armi diverse, che spaziano dall'ormai classica "doppia pistola", precisa e divertente da usare, a un devastante lanciarazzi.

Non mancano una specie di Railgun particellare e una piacevolissima arma a "chiodi", con cui appendere gli avversari (animati, come abbiamo scritto, da un convincentissimo ragdoll) alle pareti. Purtroppo, non sarete liberi di portarvi dietro qualsiasi strumento di distruzione troverete, ma dovrete limitare la vostra scelta a tre armi: se tenterete di raccoglierne un quarto tipo diverso, dovrete abbandonare uno di quelli in vostro possesso.

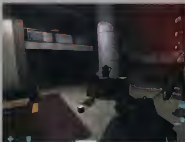
È lecito distinguere le armi di *F.E.A.R.* in tre categorie principali: mitra di vario genere, che godono di un'ottima cadenza di tiro e di caricatori piuttosto generosi; "ferri" di precisione, come il lancia chiodi o l'arma a particelle; e "pezzi" ad alto potenziale, come il lanciamissili. In effetti,


La bambina vestita di rosso vi perseguiterà anche nei sogni (persino quelli nella vita reale, se siete impressionabili).

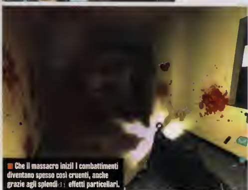

Passerete il 70% del vostro tempo a massacrare i membri dell'esercito Replica. La loro Intelligenza Artificiale è sconvolgente: sono in grado di aggirarvi quasi sempre.



QUANDO L'INTELLIGENZA FA LA DIFFERENZA!



La maggior parte degli FPS utilizza, per i "comportamenti" dei nemici, un'intelligenza "scriptata": i nemici seguono un "copione" fornito dai programmatori. Se giocherete trenta volte un livello in cui i programmatori hanno "ordinato" a un particolare nemico di ribaltare un mobile, tutte e trenta le volte il mobile verrà ribaltato, indipendentemente da dove starete arrivando, che arma userete, e via dicendo. In *F.E.A.R.* la situazione è – fortunatamente – ben diversa: i nemici hanno una vera intelligenza simulata, che li fa "comportare" in modo diverso secondo la situazione. Ogni stanza del gioco contiene dei "punti caldi", in cui i programmatori "consigliano" ai personaggi gestiti dal PC come reagire in certe situazioni, per esempio, indicando che uno scaffale può essere ribaltato per creare una barricata, oppure suggerendo di nascondersi dietro un mobile e aprire il fuoco sporgendo solo il busto. La loro I.A. deciderà, di volta in volta, come comportarsi, adattandosi al meglio alla situazione. Il risultato è sorprendente!


Che il massacro inizi! I combattimenti diventano spesso così cruenti, anche grazie agli splendidi effetti particellari.

ogni strumento d'offesa ha caratteristiche ben diverse, che scoprirete giocando: alcuni hanno dei caricatori più contenuti, altri se imbracciati vi fanno muovere più lentamente, altri ancora si dimostrano efficaci soprattutto contro i nemici corazzati più pesantemente; pur se *F.E.A.R.* non è uno sparatutto "strategico" come *SWAT 4*, non mancano gli spunti per sperimentare qualche tattica diversa dal solito assioma "più grande è l'arma, meglio è".

Va anche detto che i programmatori sono stati abbastanza generosi, in quanto a mezzi d'offesa e munizioni. Se, da un lato, non ci sono caricatori sparsi un po' ovunque per uffici e corridoi, spesso troverete delle vere armerie prima degli scontri più impegnativi. Il vostro alter ego può persino ricorrere ad attacchi in corpo a corpo, grazie a cui risparmiare preziosi proiettili e abbattere velocemente i nemici troppo vicini. Nel caso, però, trovaste il sistema di attacco "a combo" troppo arzigogolato, riuscirete a finire il gioco senza appioppare un singolo "sgnassone".

In effetti, uno dei pochi difetti che si possono imputare a *F.E.A.R.* è che esistono così tanti controlli addizionali rispetto al classico "WASD", che è già difficile, nei momenti più concitati, trovare il tasto giusto per lanciare la granata, figuriamoci effettuare la "combo" per il calcio volante!

In generale, visto che alcuni avversari paiono soffrire di più per un certo tipo di arma rispetto ad altri, scegliere quali tre portarvi appresso sarà parte integrante della tattica di gioco. Gli ostili con il fucile a pallettoni tenderanno ad avvicinarsi molto prima di sparare, mentre quelli con le armi automatiche si muoveranno sventagliando raffiche e chiederanno il fuoco di copertura ai compagni, impedendovi di prendere la mira in modo efficace con le armi di precisione.

Uno degli aspetti che più ci ha colpito è proprio il comportamento verosimile e convincente dei soldati nemici. Era dai tempi dei corpi speciali di *Half-Life* che non restavamo a bocca aperta di fronte al quoziente intellettivo dei "cattivi" controllati dal computer: innanzitutto, si comportano quasi come degli umani, nel senso che scappano se li affrontate con granate o armi piuttosto potenti, rovesciano tavoli e scaffali per creare degli ostacoli o delle barricate improvvisate. La simulazione di Intelligenza Artificiale a livello di squadra, poi, è semplicemente fenomenale: i "plotoni" di soldati cloni, i Replica, sono composti da due o tre membri, fino a un massimo di dieci. Quale che sia il loro numero, noterete sempre qualcuno nelle retrovie che offrirà copertura con le armi pesanti, mentre quelli armati di mitraglietta o di fucile a pompa tenteranno invariabilmente di aggirarvi.

Se vi state chiedendo come sia possibile aggirare qualcuno in un corridoio, ricordate che i livelli di *F.E.A.R.* non sono quasi mai semplici: i nemici riescono a trovare comunque un modo per arrivare al vostro fianco, magari saltando da una finestra, abbattendo una vetrata oppure passando dai bagni, che non avevate notato.

Gli avversari sono così intelligenti da notare la vostra torcia elettrica: se andrete

SALVATE IL SOLDATO F.E.A.R.

In *F.E.A.R.* potrete salvare come e quando vorrete. Non solo è presente la funzione di quick save e quick load, ma esistono anche dei punti di salvataggio automatico, che si preoccupano di mettere al sicuro la partita prima delle zone più pericolose.

I NEMICI

Soldati Replica
Il nemico più comune saranno i soldati cloni del Replica, l'esercito personale del vostro "nemico giurato". I soldati sono una forza speciale con un asso nella manica: sono tutti collegati psichicamente tra loro e con il loro capo, e sono in grado di utilizzare delle manovre tattiche spaventose. Hanno diverse armi, dalle mitragliatrici leggere alle armi pesanti.

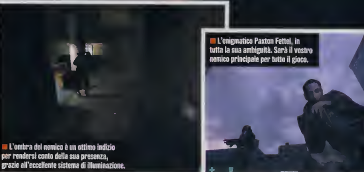
Gli Assassini
Se appare un nemico dietro le vostre spalle, senza che lo abbiate sentito arrivare né visto, siete incappati in un Assassino, una varietà particolarmente ostica di Replica. La tachicardia, nei duelli con questi malvagi e spietati avversari, è assicurata, dato che hanno capacità davvero sovrannaturali...

Robot e Androidi
Questi nemici sono difficili da buttare giù, a causa della loro pesantissima armatura. Le squadre di cloni "normali" operano di concerto con questi Androidi, che sono in grado di trasportare o la Railgun o il lanciarazzi. Esiste una varietà ancora più grossa e tremenda, i Robot, molto voluminosi e resistenti.

Sentinelle
Grazie al loro motore antigravitazionale, possono fluttuare attorno a voi e massacrarvi con i loro laser binati. Purtroppo, sono ostici da abbattere e sarà necessario ricorrere allo SloMo per averne ragione senza perdere buona parte della propria energia. Se sono costretti a muoversi in ambienti ristretti, soffrono delle granate e delle mine di prossimità.



Un malefico Assassino: sono come i camaleonti e in più corrono sul soffitto e le pareti



L'ombra del nemico è un ottimo indizio per rendersi conto della sua presenza, grazie all'eccellente sistema di illuminazione.

L'enigmatico Paxton Fettel, in tutta la sua ambiguità. Sarà il vostro nemico principale per tutto il gioco.

"Grande merito va alla splendida colonna sonora interattiva"

EDIZIONI PER COLLEZIONISTI

Negli USA, verrà pubblicata una versione "collector" di *F.E.A.R.*, che conterrà il gioco in formato DVD, una serie di commenti e di filmati degli autori, e un "prequel" filmato. Non sappiamo ancora, al momento di andare in stampa, se questa edizione arriverà anche in Italia: tuttavia, sembra certo che nel nostro Paese verrà messa in vendita solo la versione DVD.

in giro illuminandovi la strada in una zona oscura, vi scorgeranno più facilmente! Inoltre, sono in grado di scambiarsi messaggi che dimostrano una certa comprensione di quanto sta succedendo: per esempio, urleranno "È troppo veloce" quando attiverete lo SloMo, oppure chiederanno rinforzi se rimarranno in pochi. Addirittura, i capisquadra comunicheranno al "misterioso capo" il numero di soldati morti ("ho perso due uomini!").

Gli *altri* titoli, d'ora in poi, non avranno più scuse: *F.E.A.R.* è la dimostrazione che i PC medio/potenti attualmente in commercio sono perfettamente in grado di gestire un titolo complesso come questo, con un motore grafico di prim'ordine, uno fisico, una colonna sonora interattiva, e *contemporaneamente* animare una decina di nemici in modo realistico e convincente.

Quando, poi, affronterete una delle numerose "battaglie" in grande stile, in cui vedervela con orde di avversari, la situazione diventerà ancora più esplosiva, oltre che realistica. Questi scontri avvengono, normalmente, in aree che potremmo definire "circolari" e che assomigliano (in piccolo) più a una mappa per un gioco multiplayer come *Battlefield 2* o *Quake 3*, che a una parte di un livello single player. Difatti, i livelli creati per titoli single player sono "lineari", cioè sono basilarmente dei lunghi corridoi (magari ambientati all'aperto) in cui il giocatore segue il proprio percorso, quasi come se fosse sul carrello di un'attrazione di un parco divertimenti. I livelli di *F.E.A.R.* non sono troppo diversi, ma spesso e volentieri vi troverete a fronteggiare queste "mega battaglie" contro nugoli di ostili, e capiterà in porzioni del livello circolari, che consentiranno sia a voi, sia ai vostri nemici di girarvi attorno gli uni con gli altri.

Quando crederete di aver ucciso tutti gli avversari, ne balzerà sempre fuori uno all'improvviso, spesso da dietro le vostre spalle, magari tradito da una comunicazione radio.

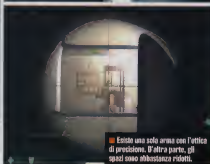
Il computer non bara, i soldati nemici si dirigeranno verso dove penseranno che voi vi troviate, non dove sarete realmente. Ecco, quindi, che avrete modo di impiegare tattiche realistiche, come sparare una raffica, per poi correre velocemente da un'altra parte. Vedrete i cattivi tirare le granate verso la vostra posizione presunta, poi avvicinarsi a essa, magari – si spera – esponendosi. Abbiamo provato ad affrontare più volte la stessa "battaglia" e gli avversari non si comportavano mai allo stesso modo: secondo come attaccavamo, reagivano in maniera diversa, quindi non si trattava di sequenze legate a script, ovvero preparate ad arte dai programmatori. Alcune di queste battaglie erano così coinvolgenti, che abbiamo tenuto da parte i salvataggi per "ricombatterle" una seconda o terza volta!

Anche al di là di queste "zone di battaglia", i livelli di *F.E.A.R.* sono piacevoli da esplorare: spazierete dagli uffici della Armacham (la malvagia megacorporazione) ai laboratori scientifici, passando per varie installazioni industriali; in generale, l'atmosfera assomiglia a quella del primo *Half-Life*, per darvi un'idea.

Grazie allo splendido motore grafico e all'altrettanto riuscito sistema di


L'arma a proiettili inchioda letteralmente i nemici alle pareti.


Le sentinelle volanti sono mezzi davvero pericolosi, grazie ai loro pericolosissimi laser.


Esiste una sola arma con l'ottica di precisione. D'altra parte, gli spazi sono abbastanza ridotti.







HARDWARE DA PAURA?

Come nel caso di *Doom 3* e di *Half-Life 2*, questa recensione è stata fatta direttamente negli studi di Monolith, a Seattle. Per questo motivo, non è stato possibile sottoporre il gioco ai rigorosi test hardware, come invece accade solitamente con i titoli più esigenti in termini di requisiti di sistema. Su uno dei prossimi numeri di GMC troverete il test completo. Nel frattempo, possiamo dirvi che l'engine di *F.E.A.R.* è abbastanza veloce sulle configurazioni medio-alte del nostro box hardware, a patto di rinunciare all'Anti-Aliasing e non andare oltre la risoluzione 1024x768. Grazie alla scalabilità di questo motore, riuscirete ad adattarlo a ogni configurazione, tra la minima e la consigliata (il gioco comprende una buona utility di auto-calibrazione). Segnaliamo che è presente il supporto per le EAX 2.0 e HD.

illuminazione dinamica, ogni ambiente è realistico e convincente. A renderlo ancora più credibile, troverete stanze quali cucine e bagni, spesso dimenticate in altre realizzazioni. La maggior parte dei livelli è all'interno di quattro o più pareti, ma non mancano delle "fughe" all'esterno, soprattutto sui tetti. Siamo ben lontani dalle spiagge sterminate di *Half-Life 2*, ma è già qualcosa. Come abbiamo scritto, non ci si muove lungo semplici corridoi, ma spesso si incontrano bivi e biforcazioni non banali, che non conducono immediatamente a un vicolo cieco. A volte, esistono due vie per uno stesso luogo e, spesso, quella meno ovvia – che troverete solo con un po' di pazienza e di sana esplorazione – vi consentirà di aggirare i nemici, di renderli meno pericolosi, o di attaccarli alle spalle.

Va detto che si corre il rischio di "perdersi": non siamo alla stregua di *Riddick*, in cui era necessario andare avanti e indietro di interi livelli, ma il discreto numero di biforcazioni disorienterà i giocatori meno esperti. Se cercate un gioco immediato, sviluppato lungo un unico semplice percorso, *F.E.A.R.* non fa per voi. Spesso, le strade secondarie si rivelano ottime per trovare oggetti speciali, che incrementano le capacità del vostro alter ego. Segnatamente, un tipo di siringa aumenta il numero di "punti vita" e l'altro la velocità di recupero dell'energia alla base dello SloMo. Parlando di energia vitale, segnaliamo che presto le cassette rosse del pronto soccorso di *F.E.A.R.* inizieranno a perseguitarvi nei vostri sogni: non sono mai abbastanza e permettono di recuperare solo 25 punti di energia (un quarto del totale, almeno all'inizio del gioco). Spesso, poi, sono nascoste abbastanza bene, in modo da sfuggire ai meno attenti. Fortunatamente, ne potrete raccogliere fino a 10, da tenere per i momenti d'emergenza.

Sulla vostra strada capiteranno anche puzzle ed enigmi. Nulla di particolarmente originale o stravolgente. Si va dal livello in cui dovrete alzare l'acqua per avanzare saltando da una cassa galleggiante all'altra, al superare delle malefiche torrette di sorveglianza. Alcuni di questi rompicapi sono azzeccati e non risultano semplici scopiazzature di altri titoli, ma in generale il livello d'interazione e difficoltà è inferiore – per fare un esempio – a quello di *Half-Life 2*.

La longevità di *F.E.A.R.* non ci ha deluso, ma nemmeno esaltato. Per arrivare alla sequenza finale, che per fortuna non lascia tutto all'immaginazione del giocatore o in sospeso (come, invece, è successo per *HL 2*), un utente di media esperienza non dovrebbe impiegare meno di 12-15 ore. In linea, quindi, con la maggior parte degli sparatutto 3D di questi anni.

Greg Hubbard, game designer di Monolith, ovvero il "papà" della storia del gioco, ci ha confessato che con la quantità di dettagli e di particolari presenti in un FPS moderno è impensabile di creare dei giochi molto più lunghi (il primo *NOLF*, per esempio, durava oltre 40 ore, ma era stato sviluppato in metà del tempo e con un terzo del team di *F.E.A.R.*). Naturalmente, se sceglierete di affrontare *F.E.A.R.* a uno degli ultimi due livelli di difficoltà, la situazione diventerà molto più

LE ARMI PER COMBATTERE LA PAURA


Granate
Avrete a vostra disposizione granate a frammentazione, granate che potrete far detonare quando vorrete e mine di prossimità.


Pistola AT 14
L'arma base, che ha una potenza decente e una buona precisione. Riuscirete a incrementare la cadenza di fuoco utilizzandone due contemporaneamente!


Fucile a pompa VK12
Devastante a bruciapelo, molto meno utile a distanza. Un'arma che utilizzerete poco, vista la potenza dei mitra.


RPL Submachine gun
La mitragliatrice leggera. Il caricatore da 50 colpi garantisce un torrente di fuoco contro i nemici, anche se un po' impreciso.


Fucile d'assalto G2A2
Uno dei migliori mitra del gioco, compagno inseparabile di molte battaglie. Purtroppo, i nemici non lo usano spesso e ciò limita le munizioni disponibili.


Fucile ASP
Ottimo fucile d'assalto, con in più il mirino di precisione (l'unico del gioco). Anche in questo caso, le munizioni scarseggiano.


HV Penetrator 10mm
L'arma "a chiodi", che spara proiettili ad alta velocità in grado di appendere i nemici alle pareti. Buona potenza e molto divertente da usarei


Lanciarazzi MOD 3
Una delle armi più letali del gioco. Se non fosse che i suoi razzi sono così rari, sarebbe la nostra preferita, specie contro i nemici più grossi!


Type 7 Particle Weapon
Un'arma sperimentale, in grado di disintegrare i nemici in un solo colpo – assomiglia alla Railgun, ma è notevolmente più potente!


MP50 Repeating Cannon
L'autocannone portatile è una garanzia di distruzione! I proiettili esplodono a contatto, ed è inutile dire che è un comodo alleato.


Colpendo i nemici di sorpresa, causerete loro un danno mortale.



"Parti dei livelli permettono a voi e ai vostri nemici di girarvi attorno gli uni con gli altri"

incandescente. Finora, abbiamo analizzato gli aspetti più tradizionali di *F.E.A.R.*: le armi, il design dei livelli, la longevità, i nemici e la loro splendida Intelligenza Artificiale. Elementi in cui, come siamo sicuri di aver trasmesso, il programma di Monolith eccelle senza temere confronti nemmeno con i "re" indiscussi del genere, *Half Life* e *Doom 3*. Esiste, però, un elemento che vi seguirà per l'intera esperienza di *F.E.A.R.* e che non abbiamo mai incontrato in modo così totale, al punto da permeare ogni fibra del gioco.

Non è una novità che titoli di questo calibro riescano a suscitare emozioni in chi li prova; tensione per i nemici sempre in guardia, rabbia quando questi si dimostrano più bravi di noi, felicità se succede il contrario, a volte noia, e c'è pure chi giura di essersi innamorato del personaggio di un videogioco. Non manca quasi nulla al caleidoscopio di sensazioni che il PC, unito a una manciata di produzioni di qualità, è in grado di farci vivere, più o meno intensamente.

La paura, però, è un sentimento poco esplorato nei videogiochi: i titoli "horror" non sono mai stati dei grossi successi, ma ricordiamo come tentativo più riuscito il secondo *Aliens Vs Predator*, che di salti sulla sedia ce ne ha fatti fare parecchi, così come il livello nell'albergo "posseduto" di *Bloodlines*. In ogni caso, il senso di angoscia e di tensione che un buon film horror è in grado di trasmettere, finora, non si è incarnato in videogioco.

F.E.A.R., da questo punto di vista, è destinato a fare scuola, dato che senza dubbio rappresenta uno dei migliori tentativi mai realizzati di gioco-thriller. Certo, se siete degli appassionati di film dell'orrore, le peripezie del protagonista vi sembreranno, probabilmente, una passeggiata in un asilo d'infanzia (magari un po' splatter); se, invece, appartenete alla schiera di chi guarda le pellicole horror tappandosi almeno un occhio, più spesso tutti e due, e sobbalza a ogni rapido cambio di inquadratura (come chi vi scrive), allora *F.E.A.R.* è un passo in nuovo genere, un FPS dove sarete contenti di vedere nugoli di soldati avversari perché rappresenteranno la normalità: una "sana" sparatoria dopo minuti di ansia palpabile.

La tecnica utilizzata da Monolith è da manuale: il gioco è un susseguirsi di passaggi "ad alta tensione", in cui pare non accadere nulla, ma alla fine salta sempre fuori la bambina "alla The Ring" (ma è un paragone pieno di limiti, ricordatelo) o qualche altro amico spettrale, intervallati da pareti che si spalancano, visioni apocalittiche rosso-sangue, tetti che crollano all'improvviso. A spezzare il ritmo di questi momenti-thriller, appunto, le robuste sparatorie con i cattivi, che riportano il gioco al "livello" del solito, splendido FPS.

Ci teniamo a sottolineare che *F.E.A.R.* non diventa mai "troppo" pauroso: secondo l'esperienza di chi scrive, non è risultato soffocante in alcuna occasione. Coinvolgente di sicuro, a livelli mai provati prima sul piano della tensione, ma non fastidioso. Probabilmente, perché essendo un gioco, un FPS, quindi qualcosa di interattivo, non ha mai creato una tensione troppo malevola, come invece accade spesso con film e libri, che sono in questo senso passivi.

■ Uno dei robot "più grossi". Sono in grado di subire danni ingenti prima di decidersi a morire.

■ Un altro duello ravvicinato: ricordate che potrete usare anche il corpo a corpo e le sue micidiali "combo"!

QUATTRO CHIACCHIERE CON MONOLITH

L'inviato di GMC nel quartier generale di Monolith ha intervistato alcuni tra gli autori del gioco (il team di sviluppo è composto da ben 35 persone!).

GMC: Che differenze avete trovato nel realizzare un gioco come *F.E.A.R.*, dopo l'esperienza con la saga di *NOLF*?

Greg Hubbard, Game Designer: La differenza più importante, dal punto di vista del game design, è che *NOLF* aveva le scene di intermezzo, mentre *F.E.A.R.* è narrato esclusivamente dal punto di vista del protagonista. Un sistema molto più complesso, ma più coinvolgente.

GMC: La colonna sonora del gioco è semplicemente splendida, inoltre è interattiva, dato che si adatta a quanto sta succedendo sullo schermo. Ci puoi dire qualcosa di più?

GH: La musica nei videogame è un mio "pallino" e ci siamo concentrati parecchio sulla sua intensità. Non volevo che il giocatore capisse immediatamente cosa sta per succedere in ogni momento a causa del ritmo del tema sonoro, quindi abbiamo utilizzato delle musiche che potremmo definire "non convenzionali". Per esempio, nella sequenza introduttiva, quando si vedono i cloni attaccare la corporazione, abbiamo inserito una musica orientaleggiante, a prima vista poco adatta a quello che sta succedendo.

GMC: C'è qualcosa che avreste voluto inserire nel gioco e, alla fine, avete dovuto escludere?

GH: Sì, una sequenza d'inseguimento su un'auto, in cui il protagonista doveva vedersela con diversi nemici a bordo di parecchi mezzi. Alla fine, ci è sembrata troppo statica rispetto al resto del gioco, dato che era una sequenza "su binari", dove l'eroe non faceva molto oltre a sparare come un dannato.

GMC: Qual è la stata la sfida più complessa nel creare il motore grafico di *F.E.A.R.*?

Kevin Stephen, Director of Technology: Non c'è sato un singolo aspetto, ma in generale il fatto di creare un motore completamente nuovo dal nulla. L'engine di *F.E.A.R.* è stato ridisegnato dalle basi, così da sfruttare a fondo le caratteristiche di DirectX 9.0. Se dovessi scegliere un aspetto particolarmente duro, è stato quello di introdurre le ombre e gli effetti volumetrici.

GMC: Dal punto di vista tecnologico, quanto è avanzato il motore di *F.E.A.R.* rispetto a quelli attuali?

KS: Ci troviamo a metà strada tra i motori dell'anno scorso e quelli del prossimo futuro. A metà tra *Doom 3* e l'Unreal Engine 3. La differenza rispetto a *Doom 3* è che id ha usato un motore in grado di gestire un solo livello di Shader, mentre in *F.E.A.R.* ne possiamo avere quanti ne vogliamo. In pratica, ciò significa una maggior quantità di dettagli, come le facce dei nemici.

Tale "motore psicologico" di Monolith, che impiega magistralmente grafica e sonoro per farvi prendere degli autentici spaventi, ha un solo difetto: a volte potrete "mancare" un incontro con il sovrannaturale. La musica, le luci, tutto indicherà che qualcosa starà accadendo, ma ve lo sarete perso.

Questo perché il titolo rimane sempre e comunque un FPS, dunque nessuno vi "obbligherà" a guardare un monitor dopo che lo avrete attivato, e basteranno pochi attimi per "perdersi" un'apparizione da far accapponare la pelle della solita bimba. Poco male, basterà ricaricare e solitamente sarà difficile mancare un "momento horror" per la seconda volta. Inoltre, i programmatori di Monolith hanno utilizzato ogni sporco trucco per farvi guardare al posto giusto al momento giusto. Spesso, le apparizioni oniriche avverranno proprio quando salirete o scenderete per una scala, quando cioè sarete "bloccati" in una certa postura.

Il risultato è un amalgama perfetto, in cui non si sente mai lo stridere del passaggio da un registro all'altro. Oltre alla grafica a livelli fotorealistici, bisogna ammettere che gran parte del merito è dovuto alla splendida colonna sonora interattiva, che commenta ogni momento in modo appropriato la situazione in cui si trova il vostro alter ego. Le sparatorie sono scandite, solitamente, "solo" da proiettili ed esplosioni, mentre gli attimi di tensione sono sottolineati da temi musicali che farebbero la felicità di Dario Argento. Una certa nota ripetuta in modo ossessivo o una specie di gridolino musicale saranno segni tangibili che "qualcosa" incomberà: una nuova apparizione della terribile bambina, che salterà fuori nei posti più impensati (anche per chi ha visto ogni "The Ring" disponibile in videoteca), oppure un altro evento soprannaturale.

Ecco, allora, che vi attaccherete in modo quasi morboso al tasto del quick save, al fatidico F5, che in tutti gli altri giochi vi ha salvato da ogni nemico, da ogni morte, per quanto raccapricciante o violenta. Ma non servirà a nulla: non potrete "quicksalvarvi" dalla paura...

Paolo Paglianti 

IN ALTERNATIVA...

***The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay*, Gen 05, 8 ½**
Parlando di FPS con la trama degna di un film, come non citare questo splendido titolo, che dal nulla ha saputo conquistare gli hard disk di moltissimi appassionati?

***Doom 3*, Set 04, 9**
Nel campo degli FPS in grado di farvi balzare sulla sedia, *Doom 3* è una pietra miliare. *F.E.A.R.*, però, fa più paura!

Info ■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Monolith** ■ Distributore **Vivendi** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.whatisfear.com/it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4, 1,7 GHz, 512 MB RAM, DVD, Scheda 3D 64 MB T&L e PS, Win 2000/XP**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHZ, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Grafica e sonoro da paura!
- Trama horror magnificamente integrata nell'FPS
- I.A. dei nemici magistrale

- I controlli sono tanti, è difficile trovare il tasto giusto
- È facile perdersi in alcuni livelli
- Non adatto ai deboli di cuore!

Uno dei migliori FPS del 2005, se non il migliore in assoluto. Trama da Oscar, colonna sonora splendida, grafica eccezionale e intelligenza artificiale dei nemici che farà scuola (almeno, lo speriamo!). Consigliato a tutti!

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A. DEI NEMICI	LIVELLI
9	9	9	8	9	8



Durante le partite di allenamento, i calciatori indossano le caratteristiche canottiere colorate.



Lo stadio di San Siro, ovvero la Scala del calcio, è stato digitalizzato con dovizia di particolari.

GENERE: GIOCO DI CALCIO

FIFA 06

Gol acrobatici, fallacci da ergastolo, dribbling funambolici... Lo spettacolo del pallone in un titolo che ha fatto storia.

IN ITALIANO

FIFA 06 è completamente tradotto in italiano e si avvale della telecronaca di Bruno Longhi, coadiuvato per i commenti tecnici dagli interventi di Aldo Serena. I menu, caratterizzati da una veste grafica molto curata, rendono immediata e agevole la navigazione tra i diversi contenuti del gioco, che viene distribuito sul mercato solo in versione DVD.

JUKEBOX DA URLO

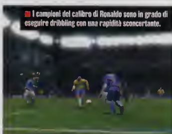
La colonna sonora di *FIFA 06* vanta artisti di primo piano del panorama musicale internazionale. EA, infatti, ha acquisito i diritti di gruppi del calibro di Oasis, Subsonica e Röyksopp, capaci di spaziare con le loro note in diversi generi musicali.

ALLA luce degli episodi, purtroppo quasi tutti giudiziari, che hanno fatto da prologo alla nuova stagione calcistica, verrebbe da pensare che ormai neppure lo sport preferito dal pubblico italiano rappresenti più una certezza.

Partite combinate, stadi inadeguati, società con bilanci in rosso... e chi più ne ha più ne calci. Fin qui la vita reale, ma che dire di quella virtuale? Lì, tra Gigabyte e MegaHertz i punti fermi non latitano. Ogni autunno, EA detta i tempi di tiri e passaggi, pubblicando con puntualità, più svizzera che statunitense, i nuovi capitoli della serie *FIFA*. Il calcio dell'etichetta d'oltre oceano è stato per anni il padrone incontrastato della scena videoludica su PC. È stato divertente, emozionante, ufficiale e... il solo da prendere in considerazione. Poi, come sanno bene i cultori di questo sport, la situazione è cambiata radicalmente.

Con l'avvento di *Pro Evolution Soccer* sui monitor, un numero sempre maggiore di videogiocatori è migrato nel territorio di Konami, trovando da quelle parti una simulazione più pertinente e, in generale, un calcio di maggiore qualità in termini di giocabilità e realismo.

Quest'anno, il team di sviluppo capeggiato da Hugues Ricour ha deciso di rispondere con decisione al pressing del calcio nipponico, abbandonando alcuni degli aspetti che hanno caratterizzato le ultime uscite delle formazioni virtuali di EA Sports e rielaborando ciò che sta alla base di ogni seria simulazione sportiva, non solo di quelle calcistiche. A pagare lo scotto dell'innovazione insita in *FIFA 06* è stato, innanzitutto, il sistema di controllo Off The Ball, che permetteva di gestire i calciatori non in possesso di palla e del quale, nella nuova edizione, non ci sono più tracce. Poi, è stata semplificata l'esecuzione delle punizioni dal limite, che ora consentono solamente di eseguire il passaggio rasoterra a un compagno o la staffilata in porta – troppo poco per chi desidera sfruttare con tatticismo ogni situazione proposta dal terreno verde.

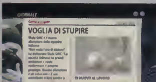


I campioni del calibro di Ronaldo sono in grado di eseguire dribbling con una rapidità sconcertante.

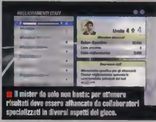
I tagli lasciano intuire la tendenza alla semplificazione voluta dal team di Ricour. Abolire le variabili a discrezione del giocatore, e ci riferiamo nello specifico alle prospettive di costruzione delle azioni con l'Off The Ball, significa rendere le azioni meno ariose e più prevedibili. Ovviamente, questa è una limitazione che emerge soprattutto nelle partite contro la CPU, e che viene in parte compensata dalla fantasia messa sul campo da partecipanti in carne e ossa.
Affrontare il computer significa trovarsi di fronte calciatori che, con lievi differenze dettate dalle loro qualità, sono in grado di creare delle vere e proprie muraglie umane nel settore centrale della difesa. I dribbling, che sulla trequarti e ancora più sull'asse mediana del campo si rivelano vincenti, diventano pressoché inutili quando si agisce al limite dell'area

LA DURA VITA DEL MISTER

La modalità allenatore è dedicata a chi prende il calcio molto sul serio. Le amichevoli, infatti, vanno bene per delle sfide serali con gli amici e i campionati sono il massimo quando si desidera giocare con i propri beniamini per un'intera stagione, ma è solo nella camera del mister che si fa davvero sul serio. La modalità è articolata su 15 stagioni, durante le quali gestire le risorse economiche della squadra, ingaggiare i propri collaboratori per gli allenamenti e, ovviamente, decidere le formazioni e le strategie per gli appuntamenti sul campo. Come se ciò non bastasse, nel corso dei campionati bisogna tenere in considerazione la psiche dei propri atleti, evitando, per esempio, di sostituirli a sproposito e far così crollare il loro morale.



Le principali notizie che riguardano la carriera dell'allenatore vengono pubblicate in prima pagina dal Corriere dello Sport.



Il mister da solo non basta: per ottenere risultati deve essere affiancato da collaboratori specializzati in diversi aspetti del gioco.

REQUISITI DI SISTEMA

Un gioco di calcio come *FIFA 06* richiede un frame rate elevato, completamente esente da qualsivoglia rallentamento: basterebbe un'incertezza del motore grafico per mandare e monte un'azione faticosamente costruita e, di conseguenza, nella nostra valutazione abbiamo considerato la necessità di non scendere MAI sotto i 30 FPS. Il che ha messo in crisi alcuni PC.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Un'esperienza che non consigliamo: solo a 800x600 siamo riusciti a giocare al meglio, ma tale risoluzione non riesce a rendere in maniera convincente il campo da calcio. Meglio rinunciare al dettaglio e salire ad almeno 1024x768.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	2x	2x	2x	2x

Sino a 1024 si riesce a giocare dignitosamente; senza rinunciare a troppi dettagli, poi bisogna abbassare qualche parametro per mantenere la fluidità necessaria. Su una 9600 PRO, l'AntiAliasing è ovviamente fuori discussione.

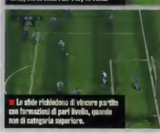
PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
AntiAliasing	6x	4x	4x	2x

Solo sul nostro migliore PC siamo riusciti, a 1024x768, a impostare tutto il dettaglio al massimo, anche al top della risoluzione. L'AntiAliasing non è stato certo un problema, per la potente scheda video.

IL GUSTO DELLA SFIDA

Nel menu Il Mio FIFA 06 sono presenti numerose sfide predefinite, da portare a compimento a suon di gol. Le prove sono suddivise in diverse aree geografiche e offrono una notevole escursione del livello di difficoltà. Si può iniziare con qualcosa di semplice come il Fair Play (vincere una partita senza ricevere cartellini) e passare quindi a un'espenenza più impegnativa, tipo Il Resta in Vantaggio (obbligo di tenere sempre due gol di scarto sull'avversario). I punti guadagnati completando le sfide sono indispensabili per sbloccare contenuti extra, quali le biografie dei calciatori del passato e i filmati di marcature spettacolose.

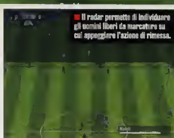


La tentazione di falciare l'avversario prima che si infili in area di rigore è forte, ma la sfida Fair Play lo vieta.

Le sfide richiedono di vincere partite con formazioni di pari livello, quando non di categoria superiore.



La posizione dei difensori lascia parecchio a desiderare nelle situazioni di cross dalle fasce.



Il radar permette di individuare gli uomini liberi da marcatura su cui appoggiare l'azione di rimessa.

> "I dialoghi stretti hanno una percentuale di riuscita troppo bassa"

avversaria. E fin qui nulla di male, anzi: anche nel calcio reale solo pochi campioni hanno le qualità necessarie per saltare seccamente il difensore. Il problema è che in *FIFA 06* anche i dialoghi stretti in zona d'attacco hanno una percentuale di riuscita troppo bassa, a causa dell'abilità dei terzini di arrivare in anticipo sulla palla. Lo stesso discorso vale per i passaggi filtranti, efficaci in fase di impostazione del gioco, ma pressoché inutilizzabili in zona gol.

Eppure, in *FIFA 06* le conclusioni a rete non mancano e nemmeno le segnature. Le squadre condotte dall'intelligenza umana vantano su quelle "artificiali" un vantaggio indiscutibile: hanno dalla loro la capacità di leggere le situazioni fossilizzate sul campo e di aggirarle con tocchi di genio e improvvisazione. Insomma, se dal centro non si passa, proviamo lungo le fasce. A prescindere dalla formazione schierata sul manto erboso, *FIFA 06* premia gli attacchi sulle linee laterali, sia quelli scatenati da lanci a saltare il centrocampo, sia quelli costruiti macinando passaggi corti sulla trequarti. Spesso, anche senza la necessità di sbilanciare la difesa facendo girare la sfera per linee orizzontali, si riesce a ottenere la superiorità numerica ai lati del campo. Ciò consente di arrivare al cross con una frequenza sconcertante e di creare ripetute, seppure caotiche, occasioni da rete. E qui entrano in ballo i portieri...

Nulla vale più di due esempi per chiarire ai lettori come si comportano tra i pali i guantoni di *FIFA 06*. Simulazione della prima giornata di Serie A, Inter contro Treviso a San Siro. Martins trotterella sui trenta metri e decide improvvisamente di tirare in rete. La staffilata è mediamente potente e centrale. Handanovic, portiere della compagine veneta è ben posizionato e non coperto da difensori, quindi vede arrivare la palla e non deve far altro che alzare le mani per bloccarla. Invece, no. La tocca coi pugni, la sfera si alza a campanile, lo supera, rimbalza prima sulla riga di porta e poi... gol. Errore occasionale o errore digitale? Diamo per buona la prima e attribuiamo la colpa all'inesperienza dell'estremo difensore.

Buffon non commetterà di certo tali sciocchezze. Amichevole tra Italia e Brasile: Ronaldo si presenta a tu per tu con il numero uno degli azzurri e colpisce a botta sicura. Il portiere della Juventus devia d'istinto con il piede, la palla si alza a campanile, rimbalza sulla linea e viene sospinta in rete da un difensore in affanno. Ed è autogol. Ma allora non è un caso?! Le situazioni sottoporta sono troppo spesso spettacolarizzate in maniera artificiosa. L'idea non è di per sé sbagliata, ma è errata la frequenza con cui viene messa in atto. Perché un fatto rocambolesco ogni tanto è ottimo, ma troppi sono deleteri per la credibilità del calcio.

SCOPRIAMO IL PASSATO

Nella sezione FIFA Retro sono presenti alcune chicche che certamente manderanno in palloni di giuggiole i tifosi. Previo sbloccamento, è possibile accedere alle biografie di stelle dal passato e a un filmato che racconta l'evoluzione della serie *FIFA*, dagli esordi ai giorni nostri.

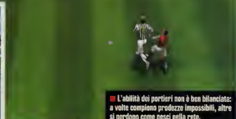
LASCIA O RADDOPPIA

Il raddoppio difensivo si rivela decisivo, soprattutto quando si gioca contro un avversario umano. Ovviamente, quando mediante l'apposito tasto si attira l'attenzione di un compagno, si lascia sguarnita una parte dello schieramento difensivo. Per evitare che l'attaccante possa approfittarne, è necessario effettuare la mossa con estrema rapidità e decisione, puntando direttamente alle chiusure dagli angoli di passaggio e alla riconquista del pallone.

CHIMICA DI SQUADRA

Ogni calciatore è caratterizzato da una specifica miscela di abilità, che vanno sfruttate a dovere per fare in modo che l'atleta dia il massimo quando calca il manto erboso. A tal proposito, è molto importante posizionare i propri uomini nella fascia di campo che preferiscono e stravolgere le situazione solo per motivi gravi, come per esempio la necessità di bilanciare la formazione dopo un'espulsione.





■ L'abilità dei portieri non è ben bilanciata: a volte compiono prodezze impossibili, altre si perdono come pesci nella rete.



■ Le entrate in scivolata da tergo vengono giustamente punite con il cartellino rosso.

LA MAGIA DEL TRIANGOLO

FIFA 06 mette a disposizione dei giocatori due nuove mosse di notevole efficacia. La prima riguarda il dribbling, che agendo sull'apposito tasto può essere eseguito con la palla attaccata ai piedi. Interessanti a fini realizzativi risultano anche le triangolazioni, che consentono a un proprio calciatore di allungare la palla al compagno e di scattare in profondità per ricevere il passaggio di ritorno.



Un aspetto che di *FIFA* non delude mai è la quantità di dati su cui si basano le partite. L'edizione *06* vanta una ventina di campionati per squadre di club, compresi ovviamente tutti quelli delle principali nazioni calcistiche europee, e racchiude nel suo immenso database un numero spropositato di atleti. Le formazioni sono aggiornate agli ultimi movimenti e, in ogni caso, è consentito mettere mano all'Editor e creare un calciatore nuovo di zecca.

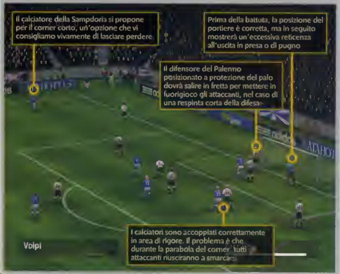
Discrete notizie arrivano dal fronte del motore grafico. I modelli poligonali dei calciatori sono buoni e così pure la resa complessiva degli stadi, che hanno un'unica pecca nella rappresentazione troppo stilizzata degli spettatori.
La "pixellosità" di questi ultimi non turba durante il normale svolgimento del gioco, ma spicca quando si osservano i replay con inquadrature ravvicinate.

Per quanto concerne le animazioni, *FIFA 06* condivide con le passate edizioni sia i pregi, sia i difetti. È certamente degna di nota la precisa riproduzione dei momenti di esultanza che seguono le marcature, così come appaiono abbastanza naturali le corse palla al piede dei calciatori. Di contro, lasciano abbastanza perplessi alcuni movimenti eseguiti dai campioni durante i dribbling e, in generale, non convince la fase di collegamento tra un gesto tecnico e quello successivo (dal controllo di palla al tiro, dalla corsa normale allo scatto).
Nel complesso, *FIFA 06* non pare più riuscito degli episodi che lo hanno preceduto negli ultimi anni.
La competizione con *Pro Evolution Soccer* ha certamente dato nuovo impeto alla potenza creativa di EA Sports, ma per vedere risultati consistenti in termini di giocabilità ci vuole ancora un po' di pazienza. Magari un altro anno.

Primoz Skulj

OGNI UOMO AL SUO POSTO

Il calcio d'angolo è un momento terribile per chi si trova a difendere. In *FIFA 06*, le opportunità di gonfiare la rete sono più alte che nel calcio reale.



IN ALTERNATIVA...

Pro Evolution Soccer 4, Gen 05, **9**
La migliore simulazione calcistica disponibile per PC. Konami non vanta il database a disposizione di EA, ma quanto a giocabilità non ci sono paragoni.

FIFA Football 2005, Nov 04, **8**
La precedente edizione di *FIFA* non ha nulla da invidiare alla 06. Anzi, dal punto di vista della I.A. sono presenti delle soluzioni perfino migliori.

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Sports** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **Da definire** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.fifa06.ea.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,5 GB HD, Windows XP o 2000, Lettore DVD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Joypad**
- Multiplayer **Internet, Stesso PC**

- Risposta puntuale dei controlli
- Database gigantesco di calciatori e campionati
- Permette di vivere 15 stagioni da allenatori

- Azioni ripetitive sulle fasce
- Poche possibilità di variare la tattica
- Situazioni sottoporta non realistiche

Nell'edizione *06* è chiaro il tentativo di avvicinare la giocabilità di *FIFA* a quella di *PES*, ma la I.A. non è ancora all'altezza delle triangolazioni e dei dribbling stretti. Ciò causa il verificarsi di situazioni di gioco troppo caotiche e poco credibili.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	REALISMO	
7	8	7	8	6	8	**7**


Una creatura abile nel combattimento potrà integrare degli eserciti poco potenti.



GENERE: SIMULATORE DI DIVINITA

BLACK & WHITE 2

"Dio non gioca a dadi." (Albert Einstein)

IN ITALIANO

L'assenza di una versione italiana di *Creature Isle* ci aveva fatto temere una traduzione parziale del seguito. Fortunatamente, oltre a manuale e testi, anche i dialoghi (e non sono pochi) sono comprensibili a chi mastica solo la lingua di Dante. La resa non è perfetta, complici le inflessioni dialettali a volte esagerate, ma permette di giocarlo anche a chi non comprende l'inglese.

NIENTE SCARAMUCCE, SIAMO DEI

Il primo *Block & White* integrava anche una modalità multiplayer, in cui più divinità "in carne e ossa" potevano contendersi il possesso di un'isola. La trovata non riscosse il seguito sperato tra i giocatori ed è per questo, probabilmente, che tale opzione è assente in *Black & White 2*.



SE la creatività e la capacità di innovare un'interfaccia fossero gli unici parametri per valutare un gioco, Peter Molyneux sarebbe probabilmente il miglior game designer del mondo. Non è sempre così, quindi si deve accontentare di essere uno dei migliori cinque.

È dai tempi di *Populous* che il genio inglese ha inventato e, successivamente, rifinito il concetto di simulatore di divinità, dando ai giocatori la possibilità di sentirsi delle entità superiori, capaci di tenere sotto controllo ogni aspetto di un mondo virtuale. Nel 2001, Molyneux riuscì a lanciare sul mercato l'atteso *Block & White*, il suo ennesimo "God Game", che univa le meccaniche di *Populous* all'interfaccia di *Dungeon Keeper*, condendo il tutto con tocchi di classe fra i quali ricordiamo il caratteristico humour, una prospettiva quantomeno peculiare del concetto di "divinità" e, soprattutto, degli algoritmi di Intelligenza Artificiale realmente impressionanti.

Niente illusioni, istruzioni prestabilite o trucchetti simili: il comportamento della creatura divina (vero fulcro del titolo) maturava in relazione alla condotta del giocatore, che con il suo agire dava esempi al proprio fido animale, il quale veniva premiato o punito secondo le imprese compiute. Il tutto era controllato semplicemente tramite il mouse: una mano fungeva da puntatore, consentendo al giocatore/dio di interagire con il mondo, spostando oggetti, esibendosi in miracoli o in "semplici" manifestazioni di potenza (che variavano dal curare degli adoratori prossimi alla morte, allo sterminarli con fulmini o palle di fuoco). Sempre attraverso questa mano, e degli intuitivi movimenti del mouse, si schiaffeggiava o accarezzava la propria creatura, educandola con castighi o coccole.

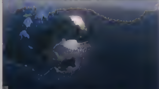
L'efficacia di tale interfaccia, insieme agli esilaranti sottogiochi e alla possibilità di divertirsi anche solo facendo esperimenti (lanciare alberi infuocati, nutrire la creatura con carne umana o colmare magicamente di risorse i depositi di un villaggio sono solo alcuni esempi di quanto era consentito fare), hanno rappresentato un'innovazione

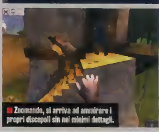
> "Il giocatore non è solo un dio, ma anche un condottiero e un conquistatore"

non da poco, per il periodo. Peccato che, secondo chi scrive, l'elevato interesse iniziale suscitato da *Block & White* tendesse a scemare rapidamente dopo i primi livelli: la cura per il dettaglio e lo stupore lasciavano gradualmente spazio alla noia. Una volta divertitisi a torturare, curare, far prosperare o decimare i propri fedeli, lo schema di gioco mostrava i suoi limiti, complice anche un sistema di apprendimento della creatura non proprio perfetto, che spesso rendeva impossibile

DALLE STELLE, ALL'ERBA

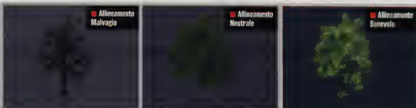
Che per Lionhead l'attenzione verso il realismo grafico sia importante, è evidente dalle immagini che corredano queste pagine. È solo giocando, però, che ci si rende conto dell'imponenza del motore grafico di *Black & White 2*. Muovendo la rotella del mouse, si ha la sensazione di controllare l'obiettivo di una macchina fotografica, tanto è veloce e fluido il passaggio da un'immaginaria telecamera aerea, allo zoom sul particolare del singolo personaggio, con tanto di fili d'erba che oscillano al vento in maniera incredibilmente verosimile. Questo a patto di disporre di un PC abbastanza potente: su un Pentium4 Extreme Edition il motore non mostrava incertezze e la gestione della telecamera è risultata particolarmente agile. Sebbene vengano indicati solo 512 MB come requisito minimo, sconsigliamo di scendere sotto il GB di RAM, considerando che l'eseguibile del gioco occupava, una volta lanciato, oltre 700 MB della preziosa memoria di sistema. Per godere al meglio dei vivi riflessi delle acque che circondano le isole, così come del massimo dettaglio della favolosa peluria della creatura, è necessaria una scheda video capace di gestire agevolmente i pixel shader, meglio se in grado di supportare pienamente le DirectX 9.


La prospettiva più ampia è ottima per avere una visione d'insieme del mondo di gioco.


Zoomando, si arriva ad ammirare i propri discepoli sin nei minimi dettagli.

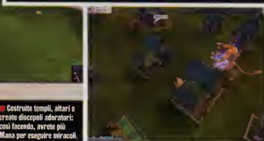
IL MONDO COME SPECCHIO DELL'ANIMA

I game designer più lungimiranti stanno da tempo studiando nuovi modi per presentare le informazioni al giocatore, tentando di rendere i loro giochi più intuitivi, ma senza perdere in profondità. Per dirla in breve, lo scopo è di mantenere lo stesso numero di statistiche per oggetti e personaggi, ma nascondendole al giocatore, che potrà basarsi più sull'istinto che su tabelle, per ricavare informazioni sullo stato delle cose. Nel caso di *B&W 2*, le informazioni sullo stato di un villaggio, piuttosto che sull'allineamento morale di creatura e giocatore, sono presentate in maniera semplice, ma incredibilmente efficace: piccole icone stilizzate appariranno al vostro passaggio sulle città, indicando immediatamente lo stato di felicità dei cittadini, mentre il fogliame sugli alberi segnalerà in maniera inequivocabile il vostro allineamento morale. Anche l'aspetto della creatura paleserà il suo status, mostrandola come un dolce animale se allineata positivamente o come spaventosa belva in caso contrario. I piloni al centro del villaggio segnaleranno le necessità impellenti, suggerendo tra l'altro le costruzioni più desiderate dai fedeli.






Le avventure divine saranno accompagnate da questi simpatici personaggi, che rappresenteranno il lato positivo e quello negativo della coscienza.


Costruite templi, altari e create discepoli adoratori: così facendo, avrete più Mana per eseguire miracoli.

educarla a piacimento. Senza contare che tale creatura era sì in grado di eseguire miracoli, aiutare lo sviluppo dei villaggi e molto altro, ma anche dopo essere stata addestrata, non riusciva a essere completamente indipendente e a svolgere le veci della divinità in sua assenza. Ciò trasformava la gestione di numerosi villaggi contemporaneamente in un'impresa decisamente complessa.

Insomma, le premesse erano geniali, ma *Black & White* mancava del mordente necessario per tenere incollati allo schermo tutti gli appassionati fino alla fine. Problemi riconosciuti dallo stesso Molyneux, che non si è certo vergognato di fare una certa autocritica in seguito all'uscita del suo capolavoro. Simili limiti strutturali non potevano certo essere risolti con una patch e, dopo aver cercato di dare ai giocatori qualche stimolo in più tramite *Creature Isle* (un'espansione mai uscita ufficialmente in Italia, centrata sulla creatura e su una serie di divertenti minigiochi), Molyneux ha iniziato lo sviluppo del secondo capitolo. A tale scopo, si è avvalso della collaborazione di un guru dei giochi di strategia, Ron Millar, che nella sua prestigiosa carriera in Blizzard ha lavorato su capolavori come *Starcraft* e *Warcraft 3*.

L'unione delle forze è evidente sin dai primi istanti di *Black & White 2*, anche all'occhio di un utente distratto.
La componente di strategia in tempo reale si dimostra particolarmente importante nell'economia del titolo, riuscendo a tenere alto l'interesse per l'intera durata dell'avventura. Il giocatore non è solo un dio, questa volta, ma anche un condottiero e un conquistatore. Questi due ruoli "aggiuntivi" si concretizzano in uno stile di combattimento alla *Age of Empires*: tramite l'uso di semplici bandiere si gestiranno interi eserciti, con gruppi che raggiungeranno anche i 50-100 soldati alla volta.

Sarà essenziale sfruttare i poteri soprannaturali per ingraziarsi i popoli, stupendoli con miracoli o terrorizzandoli con manifestazioni di pura malvagità, ma la parte più complessa e intrigante sarà, appunto, la gestione delle truppe. Che certo, potranno essere coadiuvate dalle "facoltà divine" del giocatore, ma che senza un'intelligente pianificazione tattica non riusciranno a combinare nulla. Anche perché, come nel primo episodio, l'influenza dell'entità superiore non si manifesterà ovunque, bensì solo nelle zone conquistate e popolate dai propri credenti.

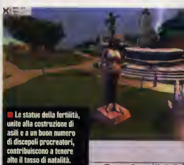
Queste aree si espanderanno edificando cattedrali, caserme o semplici opere d'arte, capaci di dare lustro e rispetto alla civiltà da noi comandata. Durante gli assedi agli avamposti avversari, però, l'influenza divina sarà molto limitata e bisognerà contare solo sulla potenza dell'esercito e della creatura. Quest'ultima merita un approfondimento particolare, considerando che il suo ruolo

DISCEPOLI PER TUTTI

La popolazione ha bisogno di esempi, per lavorare bene. Basterà dedicare qualche minuto alla creazione di vari apostoli (minatori, procreatori, taglialegna, contadini, eccetera) per avere la certezza che, anche in nostra assenza, la città continui a svilupparsi. La natalità è un parametro fondamentale: più sale il numero degli abitanti, più grandi saranno i plotoni che potrete realizzare e, naturalmente, maggiori saranno i tributi alla divinità, sotto forma di Mana.



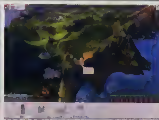
La sirena è un miracolo che fa desistere le truppe avversarie dal combattimento: un modo per vincere senza sterminare i nemici.



Le statue della fertilità, unite alla costruzione di asili e a un buon numero di discepoli procreatori, contribuiscono a tenere alto il tasso di natalità.







NATURA FRATTALE

I frattali sono delle funzioni matematiche che, una volta calcolate da un computer, consentono di ottenere immagini incredibilmente complesse. Sono impiegate per creare la vegetazione (gli alberi, per esempio, saranno l'uno diverso dall'altro e ciascuno occuperà una minima frazione della memoria), le nuvole e spesso anche i terreni. L'idea di sfruttare una serie di semplici regole connesse fra loro per raggiungere una varietà notevole è stata applicata in maniera inventiva nello sviluppo della I.A. della creatura. Dominic Oldrey, che si è occupato di dare un "cervello" alla belva di *Block & White 2*, ha creato una serie di piccole simulazioni, che inserite in un sistema globale hanno permesso di ottenere reazioni imprevedibili. Spesso, basterà un allineamento leggermente più spostato verso uno dei due poli per vedere la situazione evolversi in maniera diametralmente opposta. Alla pagina **www.lionhead.com/teambw/makingof.html** troverete alcuni interessanti commenti (in inglese) di Dominic, così come di altri membri del team di sviluppo.

da "primadonna", unito ad alcuni bug, compromise in parte l'esperienza ludica del primo *B&W*. Sebbene si trattasse, già nel primo episodio, del personaggio virtuale caratterizzato dalla migliore Intelligenza Artificiale mai vista in un videogioco, l'educazione della bestiola era particolarmente complessa. Quando veniva punita o premiata, a volte, collegava il gesto ad azioni diverse rispetto a quelle intese dal giocatore, senza che questi avesse modo di accorgersene. Ciò portava ogni tanto ad atteggiamenti schizofrenici o alla necessità di stare costantemente dietro alla creatura, così da intervenire prontamente nel processo educativo. Inutile scrivere che questo fatto rendeva l'avventura un pochino ripetitiva.

Il secondo capitolo supera brillantemente l'inconveniente, facendo sì che la bestia dialoghi con il suo dio: prima di compiere un'azione, l'animale esternerà i propri desideri, permettendo al padrone non solo di incentivare o meno un particolare atteggiamento, ma anche di attribuire delle priorità alle varie attività. Si potrà, quindi, indicarle di devastare qualsiasi armata si avvicini al villaggio e, nel tempo libero, di dedicarsi alla raccolta di risorse, prediligendo magari il recupero del minerale piuttosto che del cibo. Nulla vieta di optare per un approccio meno costruttivo, esortando il cucciolo a fare i propri comodi sulle case dei cittadini o a nutrirsi solo ed esclusivamente di questi ultimi, ignorandone bellamente le esigenze.

L'aspetto più interessante dell'educazione è che, in qualsiasi momento, sarà consentito richiamare un menu e stravolgere le abitudini della creatura, semplicemente selezionando l'azione da incitare o sconsigliare. Sempre tramite menu, inoltre, sarà possibile insegnarle miracoli o nuove azioni tramite un clic: un notevole passo avanti, considerando che in passato era necessario far assistere la bestia alle nostre esibizioni e spingerla a ripetere i gesti, cosa non sempre semplice, data la nota testardaggine dei cuccioli.

"Sviluppare interfacce intuitive e potenti è una delle fissazioni di Molyneux"

La carne al fuoco in *Block & White 2* è dunque molta, ma i primi passi sono davvero semplici. Un ottimo tutorial introduce gradualmente tutti gli elementi, lasciando al giocatore il tempo di assimilarli e di capire l'importanza di ogni piccolo aspetto. La sperimentazione, almeno all'inizio, aiuta a comprendere le meccaniche e a impratichirsi con il sistema di controllo, mentre le pergamene d'argento sparse per l'area danno modo di accedere a una serie di brevi minigiochi, che aiutano a staccare per qualche istante dalla pianificazione e dal ragionamento, per dedicarsi a passatempi più immediati.

Tali pergamene non rappresentano più il fulcro del gioco e sono presenti in numero inferiore rispetto al primo capitolo. Per superare i livelli, sarà necessario farsi valere nei confronti degli altri credo e conquistare le genti che venerano "falsi" dei. Questo obbligherà a creare città maestose e prospere, capaci di produrre un numero elevato di guerrieri adatti a difenderne le mura e, volendo, in grado di conquistare con la forza altri paesi. I più buoni vorranno estendere la propria influenza semplicemente grazie alla magnificenza della loro civiltà, con sfoggio di mercati, monumenti e opere d'arte; altri preferiranno la strada più sbrigativa (ma non più facile) dello scontro armato. Il bello di *Block & White 2* è che nessuno dei due approcci sarà giusto o sbagliato a priori: si arriverà al termine delle nove isole seguendo la propria indole o cambiando di atteggiamento in relazione alle esigenze di ogni mondo. L'allineamento morale del giocatore e

LO SAPEVATE CHE?

Una piccola ricerca in Rete permette di trovare tonnellate di informazioni sullo sviluppo di *Block & White 2*, alcune delle quali curiose. In particolare, vi rimandiamo al sito ufficiale (www.lionhead.com/bw2/index.html), che contiene interviste e un Making of ricco di notizie in inglese da "dietro le quinte". Vi consigliamo, inoltre, di dare un'occhiata all'ottima Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Main_Page), che dedica un'ampia sezione all'ultima fatica di Molyneux (sempre in inglese).


Gli scontri fra due creature sono ora gestiti automaticamente, senza necessità di intervento da parte della divinità.


Sebbene i modelli dei personaggi si ripetano spesso, la varietà dei cittadini è notevole.




I minigiochi sono molto divertenti e sono un buon modo per rilassarsi dopo ore passate a pianificare strategie.



della bestia, fortunatamente, non sono fissi, ma possono essere mutati, così da sperimentare vari tipi di approccio lungo l'intero corso dell'avventura.

In definitiva, *B&W 2* è un RTS con elementi di simulatore di divinità e un'ampia libertà di azione. Ciò che lo rende geniale è l'interfaccia innovativa (svilupparle intuitive e semplici, ma potenti, è una delle fissazioni di Molyneux, d'altra parte): posando la mano sopra una costruzione o un personaggio si otterranno tutte le relative informazioni. Se l'edificio sarà già presente nel villaggio, basterà cliccarvi sopra e trascinarlo per clonarlo. Il movimento della mano può essere coadiuvato dalla tastiera, ma lo stesso Molyneux consiglia di dimenticarne l'utilizzo e limitarsi al mouse. Tramite quest'ultimo si eseguiranno i miracoli con i cosiddetti "gesti": tenendo premuto il tasto sinistro e disegnando una "w" scaturirà una pioggia magica dalla mano divina, mentre descrivere un cuore consentirà di curare la creatura e i cittadini feriti.

Abbiamo apprezzato la presenza di pochissime icone a schermo, tramite cui accedere ai menu a tendina solo quando necessario. Così facendo, l'area di gioco sarà quasi sempre focalizzata sul mondo, che non si vedrà sottratto spazio fondamentale da informazioni utili solo in certe occasioni.

Molyneux non solo ha creato il genere dei simulatori di divinità: ne ha accompagnato lo sviluppo, arricchendolo di idee e sfruttando le innovazioni tecnologiche per migliorarlo. Qualche scivolone non gli ha impedito di giungere, nel 2005, a realizzare un nuovo punto di riferimento, privo delle incertezze che caratterizzavano il primo *Black & White*.

Più che un seguito, il secondo episodio è un'estensione del capostipite, quasi quest'ultimo fosse stato solo un esperimento cui mancavano degli ingredienti per divertire come avrebbe potuto. Ora, con l'importante contributo di Ron Millar, il "concept" ha raggiunto la piena maturità, grazie a un ottimo design e, da non sottovalutare, a un ottimo motore grafico. *Black & White 2* vanta paesaggi spettacolari e l'engine consente di passare istantaneamente da visuali da lontano, atte a pianificare adeguatamente le azioni, a zoom incredibilmente ravvicinati, per godere delle sfumature della peluria dell'animale e dei singoli steli d'erba.

Lo stile grafico è comunque stato in parte modificato rispetto al passato, risultando meno fumettoso e più realistico, per quanto sempre surreale – come alcune delle situazioni dipinte dal gioco. La traduzione in italiano, invece, è in parte rovinata da accenti esageratamente dialettali, nel tentativo non sempre riuscito di far sorridere; d'altra parte, sentire i dialoghi in italiano è molto comodo per chiunque non conosca alla perfezione la lingua inglese, cosa che permetterà a tutti di godersi fino in fondo questo RTS letteralmente divino.

Alberto Falchi

IN ALTERNATIVA...

Dungeoun Keeper 2, Ago 99, 9
Gestire un dungeon pieno di creature malvagie non è assolutamente facile, nemmeno se si hanno dei poteri quasi divini.

Black & White, Apr 01, 9
Il capostipite non è ispirato come il seguito, ma ha il suo fascino, soprattutto se acquistato in edizione economica.

Info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Lionhead** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 54,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lionhead.com**

➤ Sistema Minimo **Pentium4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con supporto PS**
➤ Sistema Consigliato **Pentium4 3,2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 256 MB**
➤ Multiplayer **No**

- Ottimo motore grafico
- Sezione RTS particolarmente intrigante
- Incredibile I.A. della creatura

- Richiede un hardware all'altezza dei requisiti
- Qualche sottogioco in più non avrebbe guastato
- Traduzione non perfetta

Molyneux ha dato un'anima al proprio capolavoro. Questo seguito altro non è che il *Black & White* che avremmo desiderato fin dalla sua uscita. Più lungo, rifinito nell'interfaccia e meno noioso. Lo stile RTS è perfettamente integrato nella simulazione divina.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	IMMEDIATEZZA	I.A.
9	7	9	8	9	10

9

■ L'anziana che incontreremo all'inizio è Yeesha, la figlia di Atrus che avevamo conosciuto da bambina in *Myst IV*.

Scoprirai che in ogni Età del viaggio ci sarà chi ti aiuterà, e chi ti ostacolerà.

■ *Myst V* sarà l'ultima occasione sia di visitare Ere nuove e sconosciute, sia di rivedere ancora una volta luoghi già noti.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

MYST V – END OF AGES

"Sono felice che tu sia con me, qui, alla fine di tutte le Età..."

IN ITALIANO

Myst V sarà completamente in italiano: scatola, manuale, testi e dialoghi del gioco. Tutti i segmenti parlati, oltre che doppiati, saranno accompagnati da sottotitoli tradotti.



FINALE "ufficiale" di una delle saghe più longeve e amate dei videogiochi, *Myst V – End of Ages* conclude in modo degno la storia iniziata nel 1993 con il primo *Myst* – da molti considerato tra i padri onorari delle moderne avventure grafiche.



Riassumere gli eventi che hanno condotto all'inizio del nuovo gioco sarebbe impossibile, ma, in sintesi, possiamo dire che l'idea al centro della serie è l'esistenza di un potere che consente di creare interi mondi paralleli (chiamati Ere) attraverso la scrittura. Descrivendo tali mondi in "libri" compilati attraverso appositi rituali, non solo queste lande vengono portate in esistenza, ma il libro stesso diviene un portale per accedervi.

Nei quattro capitoli precedenti abbiamo fatto la conoscenza di uno di questi creatori, Atrus (interpretato dall'autore stesso dei giochi, Rand Miller) e delle complesse, e non sempre liete, vicende della sua famiglia. Ora Atrus, fa intuire il filmato introduttivo, è morto e l'eredità che lascia dietro di sé sembra ben lungi dall'essere felice...

Sebbene *End of Ages* sia perfettamente fruibile anche dai nuovi arrivati, i fan di vecchia data troveranno un motivo addizionale di interesse nello scoprire cosa sia accaduto dopo l'ultima, misteriosa, lettera di Atrus e quale finale attenda la "saga delle Ere". Chi ha giocato a *Myst IV*, per esempio, avrà una ragione di stupore addizionale accorgendosi che l'anziana donna che ci parla amareggiata all'inizio del gioco non è altri che Yeesha, la figlia di Atrus conosciuta come un'allegra e spensierata bambina nella puntata precedente. Fin dall'inizio, *Myst V* lascia intendere che molti degli aspetti del "gran finale" saranno tutt'altro che allegri – una sensazione di abbandono e malinconia che pervaderà l'intera avventura.

La prima cosa che colpisce, una volta iniziato il gioco, è la grande semplicità dell'interfaccia utente. Lo schermo è praticamente vuoto e l'unico elemento da gestire è un puntatore a forma di mano. Intuitivamente, con questa appendice potremo indicare al programma dove desideriamo muoverci, così come afferrare e manipolare oggetti (quali una leva o la maniglia di una porta) e perfino scrivere.

"Potremo comunicare con le creature del gioco"

Una serie di icone, nella parte alta dello schermo, consente di accedere ai diari di Yeesha che rinverremo durante i nostri viaggi, al pannello delle opzioni e alla schermata dei salvataggi. In *Myst V* siamo liberi di salvare la situazione in ogni momento e di accompagnare tale azione con appunti che verranno inseriti nel nostro "diario" elettronico.

Per la prima volta, i programmatori di Cyan hanno consentito al giocatore di spostarsi negli ambienti di gioco in "3D reale" (questa l'espressione che hanno usato), ovvero usando mouse e tasti cursore come in un normale sparatutto 3D. Si tratta solo di una delle opzioni di navigazione e, a nostro avviso, nasconde un po' una delle debolezze del programma: graficamente e tecnicamente *Myst V* ci appare meno ricco della quarta puntata, che pure prevedeva solo movimenti pre-calcolati.

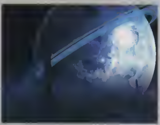
Non sappiamo se ciò derivi da un'infelice scelta di progettazione o se l'oggettivo declino dell'interesse per le avventure grafiche abbia costretto i responsabili a tagliare un po' i fondi (i nuovi personaggi in CG, per fare un altro esempio, non convincono come gli attori veri visti in passato). Tale critica, comunque, non tocca la fantasia visiva e la qualità della trama e degli enigmi del gioco – elementi che, fortunatamente, continuano a dipendere

NEL DVD

Abbiamo inserito il demo di *Myst V* nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese.

PANE PER IL CERVELLO... E PER LO SPIRITO

Come finisce *Myst*? Ovviamente non ve lo riveleremo! La sceneggiatura mostra, comunque, l'eleganza dei suoi predecessori, anche se a tratti è un po' rarefatta. I personaggi hanno la tendenza a parlare per enigmi o a ragionare, in diari e discorsi, su problemi e questioni filosofiche delle quali – inizialmente – non saprete nulla. Ciò, a tratti, innervosisce un po' i più impazienti di conoscere cosa stia accadendo, ma, possiamo dire, *Myst V* in fondo racconta quel genere di storie a sfondo esistenziale che meritano di essere rilette (o, in questo caso "rigiocate") una volta che tutti gli avvenimenti sono stati svelati – così da comprendere a fondo cosa intendevano i protagonisti con le loro criptiche allusioni. Inutile dire che l'atmosfera che pervade il tutto è decisamente crepuscolare.



360 GRADI DI LIBERTÀ

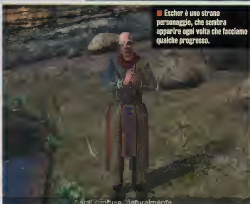
Per la prima volta, un titolo della serie principale di *Myst* (*Uru* è considerato uno "spin-off") consente a chi lo desidera di muoversi in libertà nel mondo 3D. Tutto, nel gioco, continua a essere gestito attraverso il mouse e i tasti cursore: movimento, esplorazione e manipolazione degli oggetti, con tre varianti disponibili nell'interfaccia (la prima prevede i tradizionali movimenti precalcolati tipici della serie). Inoltre, sarà possibile passare in tempo reale dall'una all'altra senza uscire dal gioco, premendo sui tasti 1-3, e in alcuni casi sarà comodo, per esempio, scegliere di muoversi "in libertà" per meglio esplorare un ambiente o risolvere un enigma "a tempo".





UN DVD DAVVERO SPECIALE

Myst V verrà distribuito in Italia esclusivamente in versione DVD e nell'edizione definita *Collector's Edition* – ovvero per collezionisti – al prezzo però del gioco "normale" (49,99 euro). La scatola conterrà un DVD addizionale con il video del "Making-of", la colonna sonora del gioco e diversi trailer; inoltre, troveremo un esclusivo libretto di 152 pagine contenente un'introduzione di Rand Miller, l'anteprima esclusiva del nuovo libro di *Myst* "The Book of Marrim", un dizionario e una guida alla grammatica della lingua D'ni, la presentazione dei precedenti giochi della saga di *Myst* e una galleria di artwork e immagini.



Escher è uno strano personaggio, che sembra apparire ogni volta che facciamo qualche progresso.



Chi sono i Bahro? E qual è il loro legame con il potere della Scrittura?



L'Era di ghiaccio, "Tahgira", un tempo, era una dimensione-prigione per criminali.

da risorse a basso costo come cervelli con molto talento! Gli enigmi di *Myst V* sono ben bilanciati e logici. Impegneranno la mente dei giocatori veterani senza che, a nostro avviso, i principianti debbano sentirsi frustrati.

Malgrado il turbine di balzi dimensionali, caverne intricate ed Ere dall'aspetto surreale, la struttura del mondo di gioco è molto razionale – e questo "layout" ci sarà d'aiuto nei momenti in cui penseremo di essere irrimediabilmente bloccati. Incidentalmente, *Myst V* non presenta situazioni "irrisolvibili", con vicoli ciechi che costringono a ricominciare. Un aspetto fastidioso, però, è che alcuni enigmi sono "a tempo" – richiedono, cioè, che il giocatore esegua determinate azioni entro un determinato lasso di secondi. Non sempre la cosa è chiara e, talvolta, abbiamo provato un po' di frustrazione, unita al timore che un punto in cui eravamo bloccati implicasse una serie di azioni non solo corrette, ma "rapide".

Naturalmente, fa storia a sé la nuova opportunità di comunicare con alcune delle creature che incontreremo, i misteriosi "Bahro". Si tratta di umanoidi apparentemente primitivi, ma dotati di poteri magici e di una forma incomprensibile di intelligenza. Attraverso un modo che non riveleremo (anche se tutte le anteprime ne hanno parlato, e alcune immagini in queste pagine vi daranno degli indizi) è consentito entrare in contatto con loro e dare ai Bahro semplici istruzioni – in alcuni casi indispensabili per risolvere degli enigmi del gioco. Il sistema funziona bene e, pur non essendo originale, è affascinante e ben integrato nella filosofia di *Myst*.

È stato un lungo viaggio, ma anche una strada che siamo stati felici di aver compiuto insieme all'autore Randy Miller. Ora, Randy e Cyan si dedicheranno ad altri progetti – ma la nostra speranza è che continuino a fare da traino per la produzione di mondi pieni di immaginazione, sentimento ed enigmi di qualità.

Vincenzo Beretta GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

Uru: Ages Beyond Myst, Nat 03, 8
Purtroppo, la promessa modalità multiplayer non è mai stata implementata, ma il gioco è un'ottima introduzione alle terre di *Myst*.

Myst IV: Revelation, Nov 04, 8
Il titolo precedente non permette la stessa libertà di movimento, ma tecnicamente è più sofisticato e le atmosfere sono egualmente splendide.

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Cyan** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **http://mystworlds.ubi.com/it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB supporto DirectX 9c, 4,5 GB HD, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB supporto DirectX 9c**
- Multiplayer **No**

- Sceneggiatura elegante
- Enigmi ben calibrati
- Interessante sistema di "comunicazione"

- Graficamente un passo indietro
- "Attori" in CG poco convincenti
- Alcuni enigmi "a tempo" fastidiosi

Tecnicamente un passo indietro rispetto a *Myst IV: Revelation*, resta sempre un'ottima esperienza di avventura grafica, intrisa questa volta di una particolare malinconia. Gli enigmi sono ben bilanciati, anche se quelli a tempo sono, in certi casi, frustranti.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	8	8	8	8	8


Potremo osservare da vicino le truppe in battaglia, seguendone i combattimenti grazie anche alle ottime animazioni.



GENERE: RTS/GDR

DRAGONSHARD

Il primo RTS ufficiale di "D&D" presenta un'azzeccata combinazione tra strategia classica e gioco di ruolo.

IN ITALIANO
Dragonshard è tradotto nella nostra lingua per quanto riguarda: scatola, manuale, interfaccia, menu, diario online e descrizioni di incantesimi e unità; inoltre tutti i dialoghi di gioco sono stati sottotitolati. *Dragonshard* è distribuito nel nostro Paese solo in formato DVD.



PUÒ apparire strano che da una licenza ricca di potenzialità come quella del gioco di ruolo da tavolo "Dungeons & Dragons" non fossero mai nati titoli di strategia in tempo reale, ma il destino segue strade misteriose.

Parallelamente alla tradizione dei GdR per computer, che ci ha dato *Baldur's Gate* e *Neverwinter Nights*, solo alcuni strategici a turni erano stati pubblicati da SSI. Oggi, Atari e Liquid Entertainment (società guidata da Ed Del Castillo, un veterano del team di sviluppo di *Command & Conquer*) hanno unito le forze per ovviare a tale mancanza. Il risultato, *Dragonshard*, è un riuscito ibrido tra strategia in tempo reale e GdR, la cui giocabilità pesca a piene mani da esempi famosi che lo hanno preceduto (come *Warcraft III* e *Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo*), ma che riesce comunque a infilare nel calderone un paio di ingredienti nuovi e interessanti.



Siamo su Eberron, una terra devastata da terribili guerre durate secoli. Una precaria pace è ora scesa sui popoli di questo luogo tormentato, ma molte delle più antiche e potenti conoscenze sono andate perdute durante gli ultimi sussulti del conflitto. Eberron è squassata, inoltre, da un fenomeno tanto benefico quanto temuto: piogge di cristalli magici che, periodicamente, ne bombardano la superficie cadendo da un vasto anello che circonda l'intero pianeta. Questi cristalli, chiamati "Frammenti del Drago", contengono energie magiche di enorme intensità, ma la loro caduta, simile a quella di sciami di meteore, provoca ulteriori sconvolgimenti.

Dragonshard racconta del tentativo di recuperare uno dei più grandi tra tali frammenti, il leggendario Cuore di Syberis, custodito al centro di una terra circondata da insormontabili montagne chiamato L'Anello delle Tempeste. Tre sono le fazioni coinvolte nella vicenda: i sacri guerrieri dell'Ordine della Fiamma, i corrotti Umbragen e il popolo dei Lucertoloidi, che dimora entro l'Anello. I gruppi, inutile dirlo, hanno obiettivi contrastanti e il risultato è una guerra senza quartiere nelle lande selvagge che custodiscono il prezioso cristallo.

> "Sfrutta bene le potenzialità di Dungeons & Dragons"

Questa storia viene narrata principalmente attraverso due campagne formate da scenari collegati: una per l'Ordine della Fiamma e una per i Lucertoloidi. Le campagne sono strutturate in modo da introdurre gradualmente i concetti principali del gioco, che possiamo comunque iniziare ad apprendere grazie all'ottimo tutorial. Inoltre, *DS* prevede una modalità skirmish da due a otto giocatori (in cui accederemo anche alla fazione degli Umbragen) e la possibilità di giocare scontri multiplayer via Internet e LAN.

Ogni mappa di *DS* è divisa in due livelli: il mondo di superficie e le terre sotterranee, chiamate Khyber. Punti di passaggio consentono lo spostamento tra di essi delle nostre unità. In generale, in superficie avvengono le grandi battaglie tra eserciti, mentre nelle profondità della terra possono scendere solo unità particolari, chiamate Capitani e Campioni. Questi luoghi racchiudono caverne, città perdute, segrete e altre rovine dimenticate, e sono ricchi di oro, oggetti magici e mostri.

FAZIONI IN LOTTA
L'ORDINE DELLA FIAMMA

Il braccio combattente della Chiesa della Fiamma Argentea, questa fazione è composta dai tradizionali "buoni" superconvinti, che vanno in giro per il mondo a combattere il Male e a portare Luce e Verità con l'aiuto di spade e magia. Schierano Ranger, Sacerdotesse, Paladini e Barbari, ma non disdegnano l'aiuto di "professionisti" meno convenzionali, come i Ladri. Tra i loro Campioni troviamo la paladina Lady Marryn, con il suo immenso martello, e il terrificante costrutto Bastion. Il loro Juggernaut è la splendente Fenice.



NEL DVD
Abbiamo inserito il demo single player di *Dragonshard* nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC di questo mese.


Una delle unità più insolite del gioco, i Costrutti sono macchine da guerra animate e rese intelligenti da potenti incantesimi.

REQUISITI DI SISTEMA

Dragonshard è un gioco di strategia che può mettere alla prova i sistemi meno aggiornati, anche in virtù della cura riposta nella realizzazione della grafica. In presenza di poche unità l'RTS gira senza grossi problemi, ma quando cominciano a esserci più truppe sullo schermo e a fioccare gli effetti speciali, il carico di lavoro si fa sentire. Fortunatamente, il sistema grafico è configurabile per ogni esigenza.

LEGENDA: Tecnicamente impossibile / Sconsigliato / Accettabile / Ottimale

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	2x	2x	2x	2x

L'AntiAliasing è fuori discussione, così come la risoluzione più elevata, ma il titolo rimane giocabile sino a 1024x768, situazione in cui si avvertono alcuni rallentamenti dell'azione, in presenza di molte unità sullo schermo.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	2x	2x	2x	2x

Il motore consente di giocare, con una vecchia Radeon 9600 PRO, anche a 1024x768, pur con qualche incertezza. Ricordiamo che una prestazione "sul giallo" potrà procurare qualche grattacapo in multiplayer.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	4x	4x	2x

Il nostro "mostro" si difende particolarmente bene, non dimostrando alcuna incertezza, a meno di spingere in maniera esagerata l'AntiAliasing. Solo alle risoluzioni più elevate, si notano degli sporadici rallentamenti.





■ I Cubi Gelatinosi hanno il terribile potere di intrappolare le nostre unità e di "digerirle" lentamente.

■ Le unità volanti possono essere attaccate solo da altre creature che volano o munite di armi da lancio.

■ Nelle segrete, le unità possono recuperare punti ferita "riposando", ma in questi momenti sono più vulnerabili agli attacchi nemici.

IL SIGNORE "DEL CASTILLO"

Gli appassionati di RTS potranno essere interessati al fatto che il responsabile del progetto *Dragonshard* è Ed Del Castillo, un game designer tra i più rinomati, che ha collaborato con case come Origin e Firaxis, nonché produttore per la defunta Westwood delle leggendarie serie *Command & Conquer* e *Red Alert*. Il suo primo progetto per Liquid Entertainment, la nuova società che ha fondato, fu *Battle Realms* e ora Ed sembra intenzionato a dedicarsi alla sua nuova partnership con Atari.

FAZIONI IN LOTTA GLI UMBRAGEN

Eredi di un'antica stirpe di Elfi ritiratasi nelle profondità della terra innumerevoli secoli fa, gli Umbragen sono ora un popolo corrotto dagli orrori e dalle conoscenze oscure scoperte in quei luoghi. Malvagi e dediti alle arti più buie della magia, possono contare su Cavalieri Spettrali, Esploratori d'Ombra, Sacerdotesse Corrotte, Predatori Abissali e altre piacevolezze. I loro Campioni includono la Regina del Sangue (un antico vampiro), l'assassino d'élite Silent e il "Beholder d'Umbra", un Juggernaut quasi inarrestabile.



È su Khyber, dunque, che si incarna lo spirito più da GdR di *Dragonshard*, con alcune delle "incursioni" nelle lande sotterranee che ricordano le adrenaliniche avventure di *Icewind Dale I & II*.

Le unità vengono prodotte in superficie, in città e avamposti. Si tratta di un'idea già vista in *La Battaglia per la Terra di Mezzo*: ogni centro di costruzione ha un numero di "lotti" e per ognuno di essi saremo liberi di decidere quale tipo di edificio erigere. *DS* introduce, però, un concetto nuovo. I lotti sono sempre raggruppati a serie di quattro. Più edifici simili costruiremo in un lotto, più le unità in essi prodotte potranno divenire efficaci. Altre strutture, inoltre, forniscono bonus a tutte le unità prodotte nel loro lotto. Nella nostra pianificazione saremo costretti, dunque, a decidere come "combinare" le opzioni architettoniche a disposizione, e se diversificare i tipi di unità nel nostro esercito o se concentrarci su poche, dando loro la facoltà di essere più potenti.

In *DS* esistono quattro "classi" di unità: i Capitani sono la base dell'esercito e ognuno di loro ha una professione (sacerdote, arciere, assassino, barbaro...), con tipi di attacco, vulnerabilità e talenti speciali a essa legati (per esempio, le sacerdotesse sono in grado di gettare magie di cura). Sotto ci sono i Soldati, la truppa da combattimento che viene "generata" automaticamente intorno ai Capitani quando questi si trovano in prossimità delle nostre basi (ma che non li seguirà nel mondo sotterraneo). Ogni fazione ha, inoltre, quattro Campioni, personaggi ben caratterizzati e molto potenti, ma che saranno schierabili solo uno alla volta sul campo di battaglia. Infine, ogni parte in causa mette in gioco il suo "Juggernaut", un'unità potentissima capace di spianare interi eserciti avversari, ma che costerà uno sproposito di risorse per essere costruita.

Parlando di risorse, *DS* ne prevede di tre tipi: Frammenti del Drago, Oro e Punti Esperienza. Le prime due sono necessarie per costruire edifici e unità. I Frammenti del Drago vengono raccolti in superficie, e, sebbene i loro giacimenti si esauriscano rapidamente, nuove "scorte" arrivano periodicamente grazie alle terrificanti Tempeste. Per l'Oro, invece, è necessario scendere nelle profondità della terra, ed ecco la necessità di organizzare spedizioni



■ Il gioco presenta due campagne, per l'Ordine della Fiamma e i Lucertoloidi, composte da missioni legate da una trama.

DALLE CENERI DEL... CONCORSO

Non capita spesso che un mondo fantasy nasca da un concorso lanciato tra i giocatori, ma queste sono state le origini di Eberron, la nuova ambientazione che si affianca ai Forgotten Realms e a Greyhawk per il GdR da tavolo "Dungeons & Dragons". L'editore Wizards of the Coast invitò tutti gli appassionati a inviare un loro progetto per la valutazione e il vincitore, Keith Baker, ebbe l'onore di vedere il suo lavoro pubblicato. Keith ha anche partecipato a *Dragonshard* nella stesura della sceneggiatura. Per maggiori informazioni su Eberron: www.wizards.com/default.asp?x=dnd/eberron.

IN ALTERNATIVA...

***Warcraft III: Reign of Chaos*, Ago 02, 9**
Dopo tre anni è ancora tra i migliori RTS fantasy; consigliata anche l'espansione *The Frozen Throne*.

***Il Signore degli Anelli: La Battaglia per la Terra di Mezzo*, Nat 04, 8**
Il gioco non è il massimo dell'originalità, ma le ambientazioni e le atmosfere delle battaglie viste al cinema sono ricostruite in modo impareggiabile.

con Capitani e Campioni. Infine, i Punti Esperienza vengono raccolti uccidendo avversari e servono per aumentare il livello dei Capitani. Così facendo, daremo loro più punti ferita, nuovi poteri e la facoltà di guidare più Soldati in battaglia.

Sul fronte dei difetti, la prima cosa che vogliamo segnalare è come *Dragonshard* sia stranamente… lento! Non ci riferiamo alla grafica, che pure ha requisiti di sistema molto elevati, ma a una strana "filosofia" di progettazione: i personaggi e gli eserciti si spostano sulla mappa con movenze "al rallentatore" che ricordano un po' i momenti epici dei film hollywoodiani; i dialoghi e le scene di intermezzo avrebbero beneficiato di un serio lavoro di sintesi e quando il numero di unità sullo schermo supera il limite consentito dalla potenza del nostro sistema, l'intero gioco diminuisce ulteriormente di velocità.

Tatticamente parlando, dopo qualche partita ci si rende conto che le battaglie si vincono e si perdono con la pianificazione urbana e la decisione di dove inviare le truppe sul campo, più che con il meticoloso controllo delle stesse durante gli scontri. Questi ultimi, infatti, tendono ad assumere l'aspetto di "mischioni" in cui tutti picchiano tutti, mentre i giocatori incrociano le dita pregando di avere studiato al meglio la composizione dei loro eserciti in base agli avversari da affrontare. Fortunatamente, la maggior parte dei Capitani farà automaticamente uso dei loro poteri quando necessario (i Sacerdoti, per esempio, getteranno incantesimi di cura sulle unità ferite), lasciandoci concentrare sull'impiego al momento giusto dei poteri "grossi" da parte di Campioni e Juggernaut. Inoltre, è bene notare che *DS* non prevede formazioni di battaglia (linea, colonna, "guerrieri avanti, arcieri in retroguardia"), ma solo generici raggruppamenti in cui le truppe si dispongono al meglio di propria iniziativa.

Complessivamente, *Dragonshard* è un titolo che sfrutta bene le potenzialità del patrimonio intellettuale di "D&D", grazie non solo all'enorme numero di unità, mostri e oggetti magici del suo database, ma a una grafica spettacolare e a una trama che intesse situazioni e luoghi molto diversi – dando un assaggio di ciò che questo intramontabile gioco di ruolo da tavolo ha da offrire.

Atari e Liquid Entertainment hanno gettato le basi per due possibili sviluppi: un RTS ancora più sofisticato e una linea di GdR che potrebbe affiancarsi ai classici di BioWare (come *Baldur's Gate*). La nostra speranza è che entrambi i sogni si avverino.

Vincenzo Beretta 

■ Durante le avventure si incontreranno personaggi che daranno nuove missioni o maggiori informazioni sulla trama.

FAZIONI IN LOTTA I LUCERTOLOIDI

Questi rettili intelligenti furono creati da una razza di draghi e posti nell'Anello delle Tempeste come guardiani e protettori del Cuore di Syberis. Vivono in armonia con la natura e la giungla, e dispongono di Guerrieri Lucertola, Draghi del Fuoco, Cavalieri su Pterodattili e Lucertole della Notte, di Campioni come Redfang il Guerriero e il grande sacerdote Wowen, e della possibilità di evocare il loro Juggernaut – un terrificante Drago da Guerra.



■ Le battaglie tendono a degenerare in mischie, tanto confuse quanto spettacolari.

Info ■ Casa **Atari** ■ Sviluppatore **Liquid Entertainment** ■ Distributore **Atari** ■ Telefono **02/937671** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.atari.com/dragonshard/it/main.php**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 512 RAM, Scheda 3D 32 MB DirectX 9, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **P4 3 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

+
- Grafica spettacolare
- Semplice, ma ricco di opzioni
- Tre fazioni ben caratterizzate

−
- Requisiti di sistema esosi
- Battaglie un po' confuse
- Alcuni momenti morti

***Dragonshard* è un titolo che sa intessere in modo nuovo concetti in se stessi non originali; l'accoppiata strategia in tempo reale/GdR funziona, e il gioco è adatto anche ai neofiti di entrambi i generi.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	MULTIPLAYER
9	8	8	8	7	8



Grazie alle rampe, si possono eseguire dei voli incredibili. L'atterraggio, in genere, non è nemmeno drammatico.



Il gioco comincia con un brevissimo livello in cui il protagonista è Ernesto Cruz, padre dei due gemelli "diversi" Tommy e Ramiro.

GENERE: AZIONE

TOTAL OVERDOSE

Affari sporchi e di famiglia si mescolano sotto il cielo e nelle strade polverose del Messico.

IN ITALIANO E SU DVD

Total Overdose è completamente tradotto in italiano, sia per quanto riguarda i menu, sia per i lunghissimi dialoghi – provvisti anche di sottotitoli – che permettono di apprezzarne la curiosa trama. Il gioco viene distribuito nel nostro Paese in formato DVD.



CHE meraviglia, il Messico! Tanto affascinante, che il grande James Taylor, nella sua "Mexico", ammette di non esserci mai stato, ma se lo immagina splendido.

Al di là delle feste animate dai Mariachi e degli illuminanti viaggi tra le rovine Azteche, però, si cela una nazione polverosa e latina, fatta anche di auto rugginose e di organizzazioni malavitose dedite al traffico della droga. È qui che prende il via *Total Overdose*, ultima fatica di Deadline che strizza l'occhio a *GTA: San Andreas*, puntando però un po' più a sud. Protagonista della trama è la famiglia Cruz. Il padre, Ernesto, era agente della DEA (l'agenzia antidroga statunitense) e lo vediamo, nel prologo ambientato nel 1989, assumere il triste ruolo di "desaparecido" nel corso di una missione sotto copertura. Anni dopo, suo figlio Tommy, che ne ha seguito le orme di poliziotto, è intenzionato a far luce sulla vicenda. Dopo un lungo lavoro d'infiltrazione, giunto a un passo dalla verità, s'infortuna a una gamba. Addio missione? Per nulla: il suo posto viene preso dal gemello Ramiro, avanzo di galera scarcerato per l'occasione, che gode di una riduzione della pena in cambio del suo aiuto.

Ramiro non ha bisogno di fingersi un criminale: tra i malavitosi è uno alla "Vado al Massimo, vado in Messico". Ironico, spregiudicato e violento, deve completare una serie di missioni (oltre una ventina) agli ordini del boss Morales, nemico di quel Papa Muerte coinvolto nell'omicidio di suo padre. L'ambiente è quello di una metropoli messicana di fantasia al confine con gli USA, caratterizzata da diverse aree come il porto, il deserto, eccetera.

La trama ha uno svolgersi lineare ma, prima di accedere a una nuova missione, Ramiro deve completare un certo numero di Sfide, livelli extra di crescente difficoltà che possono essere scelti liberamente tra quelli disponibili. Si va dalle gare in auto all'intimidazione, dai furtarelli all'uccisione di spacciatori rivali. Nel corso del gioco, poi, si ha modo di migliorare le proprie abilità fisiche e nel maneggiare le armi. Elementi che, però, non hanno lo spessore di quelli visti in *San Andreas*.

La libertà d'azione è comunque molto buona. Ogni livello può essere completato in maniera differente, portando a termine via via i compiti richiesti. Si tratta di missioni sempre abbastanza lunghe e complesse, in cui Ramiro deve vedersela con un numero soverchiante di nemici. Per venirne a capo, c'è un'unica via: quella della violenza.

"L'unica lingua comprensibile a tutti è quella delle armi"

Total Overdose, infatti, è tutto meno che un gioco stealth e, al suo interno, la sola lingua comprensibile è quella delle armi. Si uccide con ironia, però, come in *Dead to Rights* o ne *Il Punitore*. Anzi, più modi originali si trovano per far fuori i propri nemici, migliori sono i risultati. Ramiro, infatti, può contare su una specie di Bullet Time, attivabile con la barra spaziatrice, che gli consente di eseguire salti al rallentatore e acrobazie che lo portano a volteggiare sopra la testa dei suoi avversari. Queste abilità, unite a quelle specifiche delle armi, si fondono in un'infinita serie di combo sempre più efficaci. Inoltre, esistono dei moltiplicatori di punteggio che dipendono dal numero di nemici uccisi entro un determinato tempo, grazie a cui si ottengono sia diversi extra, sia le fenomenali mosse Loco. Queste ultime sono colpi speciali, di un'efficacia

TAXI!

Potete rubare ogni tipo di auto tranne i taxi. Questi ultimi, infatti, sono in grado di trasportarvi istantaneamente in uno qualsiasi dei quartieri di cui è composta la città.

PAZZO DA LEGARE

Mano a mano che si eseguono acrobazie e si aumenta di livello, diventano disponibili le mosse Loco, ossia "pazzo". Ramiro può e deve eseguirle nelle situazioni disperate, quando è soverchiato dai nemici. Sono tutte cariche d'ironia, oltre che devastanti per gli avversari. Sbloccatele e imparate a utilizzarle quando necessario.



Il Mariachi è il suonatore di chitarra messicano. Con questa mossa, Ramiro copia Banderas e riempie di piombo i suoi nemici.



In Messico ci sono tantissimi Tornado. A volte, sono anche a base di proiettili, come testimonia questa mossa Loco.


Se non soffrite di vertigini, scendere lungo questa fune vi frutterà un sacco di punti.

MESSICO E NUVOLE

La città di *Total Overdose* è zeppa di rampe e di passaggi sospesi su funi, che portano Ramiro con la testa tra le nuvole. Non si tratta di situazioni divertenti fine a se stesse, ma di ghiotte opportunità per aumentare il proprio bottino in termini di punteggio. E più quest'ultimo aumenta, maggiori sono le abilità che si rendono disponibili.






Se qualcosa va storto non vi preoccupate: potete sempre "riavvolgere" e ripetere la scena, come in un film.


Il chiosco a destra sta per fare una brutta fine. Ramiro, infatti, si è appena lanciato da un'auto che esploderà al contatto con esso.

SALVARE IN MESSICO

Total Overdose presenta un sistema di salvataggio legato a punti specifici indicati da cilindri di colore azzurro, che si incontrano nel corso dei livelli. Alcuni di questi richiederanno qualche sforzo in più per essere raggiunti.


I livelli Sfida propongono diversi tipi di obiettivi. Uno dei più semplici è costituito dalla vittoria in una gara a checkpoint.

variabile secondo le situazioni. Imparare a utilizzarle è fondamentale se si vuole venire fuori dalle situazioni più complicate. Se le cose vanno male, infine, Ramiro può fare affidamento su un'ultima opzione bonus: quella di "riavvolgere" e riprovare da capo un certo passaggio.

Uno dei pregi di *Total Overdose* è di funzionare bene anche con mouse e tastiera. Osservazione non scontata, dato che si tratta di un gioco pensato soprattutto per console. Il sistema di controllo è preciso e intuitivo, anche grazie ai pochi tasti impiegati, e l'unica reale difficoltà è rappresentata dalla propria precipitazione, che può mettere in seria difficoltà durante gli scontri a fuoco a causa della pressione sconsiderata dei tasti. Per il resto, utilizzare le abilità non è per nulla difficile.

Oltre all'aspetto sparatutto, una buona parte del gioco è costituita dalle sessioni di guida. *Total Overdose* non è certo un simulatore e le uniche differenze tra le auto sono velocità e maneggevolezza, insieme alle dimensioni.

Ramiro è libero di rubare vetture a piacimento (con il rischio di beccarsi qualche pallottola) e girovagare per la città. Non c'è polizia, per cui si può sparare ai passanti o tamponare chiunque senza subire delle conseguenze penali. I quartieri, però, sono fisicamente separati l'uno dall'altro, per cui occorre sempre muoversi o in taxi o attraverso un menu attivabile mettendo in pausa. Limitata in questo senso, l'esplorazione è incentivata dalla facoltà di raccogliere, sparse per i livelli, tantissime icone bonus, che vanno dai potenziamenti a sonore iniezioni di punteggio.

Svelto, ironico e frizzante, *Total Overdose* corre via leggero, svelando una trama fatta di personaggi ispirati e ben caratterizzati. Le musiche e i riferimenti alla cultura messicana sono splendidi. Dal punto di vista tecnico, invece, è appena discreto, e la qualità delle texture e dei veicoli è persino inferiore a *San Andreas*, pur non avendone la vastità.

L'avventura centroamericana di Eidos, insomma, risente pesantemente del confronto con il capolavoro di Rockstar. Ma se avrete voglia di passare del tempo "Sotto le stelle del Messico", come cantava De Gregori, vi divertirete a portare a galla una verità in salsa chili sepolta da quindici anni.



Alessandro Galli

IN ALTERNATIVA...

GTA San Andreas, Lug 05, 9
Il miglior modo per vestire i panni di un criminale ed esplorare liberamente un intero stato. Un mondo virtuale tra le mani

Il Punitore, Giu 05, 7
Poca libertà, ma lo stile splatter e le uccisioni creative sono elementi cardine di questo gioco dedicato all'antieroe Marvel.

Info ■ Casa **Eidos** ■ Sviluppatore **Deadline Games** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 39,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.totaloverdose.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD, lettore DVD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Ironico e divertente
- Sistema di controllo immediato
- Livelli complessi e articolati

- Concentrato solo sulle sparatorie
- Povero graficamente
- Città divisa in quartieri separati

***Total Overdose* è un gioco di azione puro, che riesce a incuriosire con delle sfide azzeccate e con una remunerativa esplorazione della città. Alla lunga, però, risulta troppo semplice e penalizzato dal confronto con *San Andreas*.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
7	9	8	7	8	8

È importante fintare davanti al portiere, per infilare facilmente in puck in rete.

Le animazioni di *NHL 06* non sono nulla di trascendentale, ma sono di buona fattura.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

NHL 06

Un ritorno alle origini per la storica simulazione di EA Canada.

SOLO SCATOLA E MANUALE

In *NHL 06* sono nella nostra lingua solo il manuale e la scatola. La telecronaca è in inglese.

FENOMENO CANADESE

Segnatevi questo numero: 87, Pittsburgh Penguins. Il nuovo fenomeno canadese è la stata prima scelta assoluta al Draft Lottery di luglio e i Pinguini del grande Mario Lemieux si sono assicurati i servigi di quello che è già stato definito l'erede del leggendario Wayne Gretzky, quest'anno allenatore dei Phoenix Coyotes.

IL 5 ottobre riaprirà i battenti la NHL, dopo il clamoroso "lockout" (sciopero) che ha portato, lo scorso anno, alla cancellazione della stagione 2004/2005.



La firma del contratto collettivo, dopo oltre 300 giorni di discussioni e litigi, ha segnato la fine di un incubo per tutti gli appassionati di hockey del pianeta. Ora, l'obiettivo dichiarato del "commissioner" Gary Bettman è quello di recuperare credibilità, compromessa pesantemente nel 2004 e, soprattutto, "alzare" gli indici di ascolto negli Stati Uniti, crollati in modo preoccupante negli ultimi anni. Un'operazione che si prospetta di non facile realizzazione e che ha portato la stessa NHL a intervenire in modo deciso su alcuni aspetti dell'hockey, per enfatizzarne la spettacolarità a vantaggio dei media sportivi. Se le nuove regole funzioneranno, lo scopriremo solo al termine della stagione: da appassionati, nonostante qualche dubbio, non possiamo che apprezzare il tentativo e la voglia del commissioner di coinvolgere maggiormente il pubblico e di proporre qualcosa di diverso.

Se la NHL, nell'ultimo periodo, non se l'è passata bene, la stessa cosa vale anche per l'inossidabile Electronic Arts: la sua simulazione di hockey, da sempre fiore all'occhiello delle produzioni sportive statunitensi/canadesi, negli ultimi anni ha subito un'involuzione piuttosto preoccupante. Infatti, il team di sviluppo EA Canada ha cercato di proporre, nelle recenti edizioni, una simulazione diversa, ma spesso questi tentativi si sono risolti in passi all'indietro. La pressante concorrenza di Sega/Visual Concepts e dell'ottima *NHL 2K* nell'ambito console giustificano parzialmente il trend negativo, ma l'assenza di avversari con cui confrontarsi nel panorama PC ha generato una mancanza di stimoli e un generale rilassamento, che hanno portato a una realizzazione molto discussa con *NHL 2005*. O forse, scherzosamente, anche EA Canada si è adeguata al "lockout" della passata stagione...

La più grossa aggiunta di *NHL 06* è la rinnovata giocabilità. Come ha dichiarato in più di un'occasione il producer del gioco David Littman: "L'obiettivo del nostro team di sviluppo era quello di creare il titolo di hockey più divertente del pianeta". La missione è stata completata, con successo. Sin dalla prima partita, si ha la sensazione che *NHL 06* sia molto più bilanciato rispetto al predecessore, riproponendo quel feeling straordinario e quel divertimento che ricordavamo – con

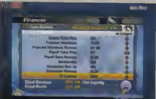
> **"La più grossa aggiunta del nuovo *NHL 06* è la rinnovata giocabilità"**

nostalgia – nelle versioni datate 1994 e 1995. Un'inversione di tendenza piuttosto netta: minor propensione al "Maddenismo" (passateci il neologismo), minor esasperazione dei "body check" e una giocabilità più orientata al divertimento puro. Il controllo dei giganti della NHL sul ghiaccio è sensibilmente migliorato. Pattinare a zonzo per il campo regala piacevoli sensazioni, così come osservare i propri Jarome Iginla, Martin St. Louis o Markus Naslund girarsi repentinamente o effettuare un cambio di direzione. E poi, è

UNA NUOVA DINASTIA

Quando si parla di *NHL* di EA non si può non citare la spettacolare e immensa modalità Dinastia (Dynasty Mode). Gestire ingaggi, tetto salariale, prezzo dei biglietti e tutto quello che ruota attorno a una franchigia professionistica nordamericana è sicuramente intrigante. Non è, però, facile fare il General Manager e alla lunga potrebbe annoiare. Passi in avanti ne sono stati fatti in questa versione *2006*, ma avremmo gradito l'introduzione della spassosa modalità "Superstar" vista in *Madden NFL 06*. Consigliamo di giocare in modalità "Dinastia" a livello Facile, visto che i ragazzi di EA Canada hanno reso più complesso il tutto, aumentandone la difficoltà complessiva. Comunque, è sempre possibile modificare a proprio piacimento ogni parametro.

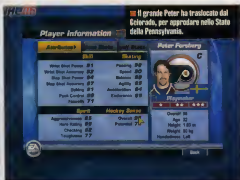

Si riesce a creare il proprio team, dalle maglie ai loghi.


Non bisognerà essere dei ragionieri per gestire una franchigia.


Come general manager avrete degli obiettivi da conseguire.

CAMBIAMENTI EPOCALI?

Stagione nuova, NHL nuova di pacca. Ecco le regole introdotte dai vertici della Lega per rendere più spettacolare e fluido il gioco. Innanzitutto, è stato abolito il pareggio durante la stagione regolare: quando le squadre terminano i tre tempi in perfetta parità, si eseguiranno tre shootout per squadra a oltranza. Un'altra novità piuttosto discussa è la riduzione delle dimensioni dell'equipaggiamento dei portieri: protezioni, guanti e tutto il resto saranno più piccoli. E se gli attaccanti non segneranno lo stesso, cosa si inventeranno? Ma la vera novità è l'abolizione dell'infrazione del "passaggio tra le due linee" (Two Line Pass), che dovrebbe garantire una maggior velocità del gioco. Per favorire la fase offensiva, è stata ingrandita la zona d'attacco. È stata introdotta una nuova penalità per "ritardo nel gioco" (Delay of game) e un maggior inasprimento delle sanzioni in campo: tolleranza zero per i falli di ostruzione, sgambetti, trattenute, ganci e per le risse. Infine, durante un "icing" (la famosa liberazione vietata), non sarà possibile cambiare i giocatori prima dell'ingaggio.



Il grande Peter ha traslocato dal Colorado, per approdare nello Stato della Pennsylvania.




I mini-giochi sono sempre spassosi da provare.



SuperMario è sempre fortissimo sul ghiaccio. Riuscirà a superarlo il giovane Sidney Crosby?

bello notare come il ghiaccio sia più scorrevole all'inizio di ogni periodo, mentre diventa più problematico pattinare verso la fine del tempo. Quando si scatta velocemente con il puck tra il bastone è facile perderne il controllo, a vantaggio della difesa.

Il motore fisico di *NHL 06* è stato "ridisegnato". A beneficiarne non è stata solo la cosiddetta fase di "skating", ma anche la fisica del puck stesso. Ora, il "nero" disco gommoso si va a infilare negli spazi più angusti e spesso, come abbiamo già accennato, si rivela difficile da controllare, letale in qualche circostanza anche per la salute degli stessi giocatori (provate a colpire un Martin Brodeur in testa per vederlo barcollare...). L'aspetto che meno ci aveva convinto di *NHL 2005* era la scarsa vena sottoporta degli attaccanti: vedere un Martin St.Louis o un Joe Sakic sbagliare gol già fatti, o trovare portieri capaci di parare l'impossibile, era – diciamolo – un'esperienza piuttosto frustrante. E poi, tutti i difensori si dimostravano dei fenomeni insuperabili nei contrasti: non è che di gente al livello di uno Scott Niedermayer o un Chris Pronger ce ne sia molta...

EA Canada è corsa ai ripari riprogrammando completamente l'Intelligenza Artificiale e rivitalizzando il "parco" attaccanti. Sono state introdotte mosse speciali inedite, che consentono a determinati giocatori (un Crosby, per esempio) di compiere straordinarie acrobazie. Tiri speciali, finte (è consigliabile utilizzare un pad dotato di due levette analogiche) e un nuovo sistema per mirare: tutto funziona meglio che in passato. Se infilare il puck in rete si è rivelata un'operazione più facile che nelle ultime due edizioni, a trarne giovamento è stato soprattutto il realismo simulativo. Avere partite con oltre cento tiri e punteggi da pallavolo non era proprio il massimo, così come effettuare lo stesso numero di tentativi e vedere un striminzito punteggio calcistico da campionato di Serie A. Certo, i portieri mostrano ancora qualche amnesia di troppo, i difensori sembrano insuperabili nelle fasi di powerplay, i passaggi da un angolo all'altro non sono stati perfettamente "registrati" (è facile intercettarli), ma la I.A. è realmente scaltra.

Insomma, non sarà ancora perfetto, ma si tratta dell'episodio della serie *NHL* più giocabile delle ultime stagioni.

Raffaello Rusconi 

IN ALTERNATIVA...

NHL Eastside Hockey Manager 2005, Sett 05, 8
La migliore e più completa simulazione manageriale dedicata al mondo dell'hockey e della NHL.

NHL 2004, Nov 03, 8
L'alternativa più "economica" e giocabile per l'ottimo *NHL 06* di quest'anno. A parere di chi scrive, meglio della versione *2005*.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Canada** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.easports.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium III 1GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB RAM, 1,7 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB RAM, Joypad**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- **Giocabilità completamente rinnovata**
- **Finte, tiri speciali e tanto altro**
- **Punteggi più credibili**

- **"Dinastia" da rinnovare**
- **Qualche amnesia della I.A.**
- **Qualche deficienza tattica di troppo...**

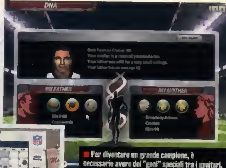
Dopo gli alti e bassi delle ultime due edizioni, la serie *NHL* di EA Canada torna prepotentemente alla ribalta con la versione *2006*. Siete pronti a detronizzare i Tampa Bay Lighting e ad affrontare il Dinasty Mode?

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LICENZE	I.A.
8	7	8	8	9	8



È sempre possibile visualizzare lo schema chiamato prima dello snap, per ricordarsi a quale ricevitore passare.



Per diventare un grande campione, è necessario avere dei "geni" speciali tra i genitori.

DIRITTI ESCLUSIVI

Per fronteggiare il crescente successo della serie *ESPN NFL 2K* di Sega/Take 2 in ambito console, EA si è assicurata in esclusiva un contratto pluriennale con la NFL. Non solo: è stato scippato a Take 2 il brand ESPN e riconfermato il leggendario allenatore John Madden, da sedici anni uomo immagine della serie di EA.

GENERE: GIOCO SPORTIVO

MADDEN NFL 06

Manning, Tomlinson, Holmes, Owens, Moss, Culpupper o Vick: chi sarà il prossimo MVP?

ITALIANO A METÀ

Madden NFL 06 non è stato tradotto completamente in italiano. Solo il manuale e la scatola sono nella nostra lingua.

IN ALTERNATIVA...

Madden NFL 2005, Dic 04, 8
La versione dello scorso anno è davvero simile all'ultimo nato di EA Sports, a un prezzo più economico.

Rugby 2005, Giu 05, 6
Se amate la palla ovale, il rugby è lo sport "nobile" per eccellenza. Discreta giocabilità e solita quantità di modalità, come da tradizione EA Sports.

LA stagione 2004/2005 della NFL si è conclusa nel modo in cui tutti si aspettavano: vittoria per i New England Patriots sui Philadelphia Eagles. La caccia al Vince Lombardi Trophy si annuncia ricca di pretendenti e di grandi incognite: chi succederà ai Patriots?

Negli ultimi due anni, EA Tiburon ha lavorato duro per migliorare la struttura della serie *Madden NFL*, soprattutto sulla giocabilità. Nel 2004, aveva esordito il "playmaker", un sistema di controllo che consentiva all'attacco di modificare tempestivamente gli schemi sulla linea di scrimmage. Nel 2005 è stata la difesa a beneficiare di un doppio intervento: "playmaker" anche per i defensive linemen, linebacker e defensive back, e una nuova funzione "Hit Stick" per scegliere l'angolo di placcaggio e forzare i turnover. Quest'anno, EA Tiburon è tornata a lavorare sulla fase offensiva. Le innovazioni di *Madden NFL 06* sono rappresentate dalla Quarterback Vision e dal Precision Passing, due modalità che permettono al Michael Vick della situazione di avere una maggior "visione" e controllo sui ricevitori "da colpire". Sono state introdotte, poi, delle "smart routes" che permettono al giocatore di modificare in modo semplicistico le tracce da percorrere dei ricevitori.

Il "running game" ha fatto qualche passo in avanti, ma la più spettacolare idea di *Madden NFL 06* è l'introduzione di una modalità single player denominata NFL Superstar. Si crea un potenziale campione sin dalle origini (persino il DNA dei genitori!), si ingaggia un agente, si affitta un appartamento e lo si rende "eleggibile" per il draft: inizia, così, la vostra carriera nella NFL.

> **"La QB Vision è deleteria in presenza di un giocatore di scarsa esperienza"**

Dovrete farlo allenare, sceglierne il look, rispondere alle interviste dei giornalisti e via di questo passo. La cosa più divertente è che il vostro giocatore si dovrà allenare prima di ogni partita, influenzando così le proprie performance in campo. Se si infortuna, non voi giocate più...

Purtroppo, *Madden NFL 06* non è esente da pecche: l'interessante QB Vision si rivela "deleteria" in presenza di un giocatore di scarsa esperienza o di qualità non eccelsa. La difesa non è stata registrata a dovere (in particolare i defensive back), mentre con alcuni schemi è proprio facile placcare il QB avversario. Inoltre, la fisica di gioco complessiva non è al livello di recenti simulazioni per console. Le modalità Franchise e Owner sono tornate con i pregi e difetti della passata stagione (non sono stati aggiunti nuovi Mini-giochi), così come il comparto audio/visivo: non c'è stata una reale evoluzione del motore di gioco e le animazioni, le maglie e gli stadi sono pressoché identici a quelli visti in *Madden NFL 2005*. Il commento della leggendaria coppia Al Michael/John Madden, poi, è sempre lo stesso: noioso e ripetitivo.

Raffaello Rusconi 

CORRI & LANCIA

La serie *Madden NFL* ha puntato – da sempre – sul gioco offensivo, in particolare sui lanci spettacolari. La nuova QB Vision è un'aggiunta piuttosto interessante: quando un Brett Favre si muove, un cono di luce vi farà vedere in che direzione sta guardando e il ricevitore che sta seguendo. Se il bersaglio è marcato con una doppia copertura, Brett può selezionare un altro ricevitore. Guardando nella direzione di Donald Driver con una certa insistenza, Favre attirerà le attenzioni dei cornerback e delle safety avversarie, pronti a deflettere o intercettare il passaggio. L'ampiezza del cono dipende dalla bravura complessiva del QB: chiaramente, un Brady, Manning o McNabb avranno una visuale più larga rispetto a giovani e inesperti rookie, come il promettente Alex Smith di SF49ers. Naturalmente, c'è bisogno del necessario rodaggio: comunque, è consentito giocare anche con il vecchio sistema di passaggi.



Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA Tiburon** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.easports.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2 GB HD, Windows XP/2000**
- Sistema Consigliato **P4 1,6 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Spettacolare modalità Superstar
- La QB Vision è divertente
- Solita pletora di opzioni e modalità di gioco

- Simulazione troppo sbilanciata verso la spettacolarità
- Running game e Defensive back non soddisfacenti
- Telecronaca noiosa e ripetitiva

EA Tiburon si è concentrata nello sviluppo del nuovo *Madden NFL* per le console di nuove generazione. Infatti, a parte qualche innovazione (la modalità NFL Superstar), su PC si è limitata a fare il "compitino".

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	LICENZE
7	7	8	8	7	9

7½



Gli effetti di luce, soprattutto durante le missioni notturne, restano purtroppo abbastanza primitivi.

GENERE: SIMULATORE DI VOLO

FALCON 4.0 ALLIED FORCE

Gli scenari ambientati nel 2010 vedranno anche l'impiego dei modernissimi F-22.

Il Falco della simulazione di volo da combattimento risorge di nuovo e, questa volta, con artigli affilatissimi!

FALCHI INGLESI

Attualmente, *Falcon 4.0: Allied Force* è completamente in inglese (sia la voluminosa documentazione, sia il programma) e richiede una buona padronanza di questa lingua a chi desidera alzarsi in volo con il Falcon. L'unica concessione all'italiano è la traduzione della scheda dei comandi da tastiera, che possiamo rinvenire nella cartella "docs" della directory in cui abbiamo installato il gioco. Inoltre, il manuale di oltre 700 pagine è fornito solo in formato PDF, e ciò crea problemi a causa dell'impossibilità di uscire dalla simulazione usando ALT-TAB. Infine, è bene notare che anche tutte le comunicazioni verbali tra piloti e controllori di volo sono in inglese, e prive di sottotitoli.

IN origine uscito nel 1998 con etichetta Microprose, *Falcon 4.0* venne considerato da subito un gigante nel genere della simulazione di volo.





Il gioco permetteva di volare sul caccia americano F-16 in un teatro di battaglia dinamico che ricostruiva un possibile conflitto tra Nord e Sud nella penisola coreana. L'ambizione del progetto ebbe come amara conseguenza il fallimento della stessa Microprose – complice anche la diminuzione dell'interesse verso il genere della simulazione di volo che aveva caratterizzato la seconda metà degli Anni '90.

Falcon 4.0, però, non cadde nell'oblio. A tenerlo in vita furono i fan su Internet, che, con regolarità, iniziarono a pubblicare una serie di "Mod" di elevata qualità. Per sei lunghi anni, gli F-16 virtuali hanno continuato a decollare dai PC di tutto il mondo, finché, dopo un primo fallimentare tentativo di riproporre il gioco nei negozi (*Operation Infinite Resolve*, di cui avevamo perfino scritto un'anteprima), sono stati proprio alcuni dei gruppi di appassionati a "coalizzarsi" sotto l'etichetta Lead Pursuit e a riproporre sugli scaffali una versione aggiornata di questo fantastico titolo. *Falcon 4.0: Allied Force* è il riuscitissimo tentativo di razionalizzare i progressi compiuti dal "Falco" in questi anni e di gettare le basi (anche economiche), per la sua futura crescita.

Chi non ha mai provato il simulatore di un velivolo da combattimento moderno noterà due cose giocando a *AF*: volare è molto più semplice, ma combattere e usare le armi di bordo è infinitamente più complicato. La potenza sviluppata dai motori,

> "L'opera di miglioramento è stata enorme"

l'aerodinamica "pulita" e, soprattutto, i computer di assistenza al volo, rendono il pilotaggio dei jet moderni intuitivo e immediato: l'aereo risponde fluidamente ai nostri comandi (invece di "lottare" contro di essi, come accade, per esempio, in *IL-2 Sturmovik Forgotten Battles*).

Questa sensazione di immediatezza termina nel momento in cui gettiamo un'occhiata alla strumentazione di volo: un oceano di pulsanti, interruttori e pannelli multi funzione su cui danzano numeri e icone. Il modo migliore per imparare a volare e combattere con l'F-16 è, dunque, quello di seguire il corso di addestramento contenuto in *AF*, ovvero trenta missioni accompagnate da altrettante "lezioni" nel manuale. La "scuola" inizia con le nozioni base di manovrabilità e controllo dell'apparecchio e procede gradualmente con le procedure di decollo, di atterraggio, di uso della strumentazione di bordo, e di impiego delle armi aria-aria e aria-terra; un'intera sezione è dedicata alle tattiche-base di combattimento in una varietà di situazioni.

Terminato il corso (o anche prima, per i più impazienti), *AF* offre tre possibilità di gioco: una battaglia rapida (generata casualmente dal computer), la

GENERALI NEL CIELO

Allied Force offre l'insolita possibilità di comandare la guerra aerea dal "seggiolino" di uno dei grandi aerei-radar della NATO (i famosi E-3 AWACS). Basta selezionare uno squadrone di E-3 dalla schermata di inizio della campagna e, invece della normale mappa di gioco, apparirà una schermata che simulerà le proiezioni elettroniche della situazione tattica utilizzate da queste sentinelle del cielo. Da qui, il giocatore è in grado di orchestrare l'intera campagna aerea, impartendo ordini ai vari gruppi di volo come in un sofisticato wargame, senza però poter accedere al simulatore vero e proprio. Tale funzione è disponibile anche nelle partite multiplayer, con uno dei partecipanti nei panni di un controllore di volo aviotrasportato che invia ai piloti di F-16 ordini e aggiornamenti in tempo reale sugli eventi bellici.





IL VOLO DEL FALCO

L'F-16 Falcon è considerato da molti il più riuscito aereo da combattimento multiruolo mai progettato. Nato a metà degli Anni '70 come caccia "leggero" impiegato dalle forze armate statunitensi per il combattimento ravvicinato, nel corso dei decenni il velivolo si è evoluto trasformandosi in una capace piattaforma d'attacco al suolo, oltre che in un intercettore in grado di ingaggiare velivoli nemici con missili aria-aria a lunga distanza. *Allied Force* simula ben tre varianti del Falcon, denominate "Block 40", "MLU" ("Mid Life Upgrade", ovvero quegli aerei di vecchia generazione che hanno ricevuto i miglioramenti e l'equipaggiamento elettronico necessari per adeguarli agli standard attuali), e "Block 50" (dotato di strumentazione migliorata). Oggi, il Falcon è impiegato dalle aeronautiche di USA, Italia, Olanda, Norvegia, Danimarca, Belgio, Egitto, Israele, Turchia, Portogallo, Indonesia e quasi una dozzina di altre.



Altri stormi aerei saranno impegnati ad attaccare il nemico insieme a noi; gli F-15 americani riescono a portare un notevole carico di bombe.

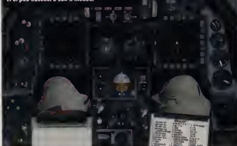
PER SAPERNE DI PIÙ

Vi sono alcuni siti Internet dedicati al vero F-16 Falcon e al suo impiego bellico. **www.voodoo.cz/falcon** offre una completissima panoramica del caccia americano, incluse le numerose varianti, i progetti per il futuro, informazioni dettagliate sulla strumentazione e l'equipaggiamento di bordo, vita e addestramento dei piloti, tattiche di combattimento e news – il tutto accompagnato da foto e materiale multimediale. I veri appassionati, invece, potranno dirigersi a **www.fas.org/man/dod-101/sys/ac/f-16.htm**, la pagina della Federazione degli Scienziati Americani dedicata all'F-16, più sintetica nelle informazioni proposte, ma da cui si possono scaricare in PDF due manuali operativi del vero F-16: i "Fondamenti del Falcon come Aereo da Combattimento" (che illustra come gli F-16 materialmente combattono nel mondo reale) e le "Procedure Operative per il Pilota", dedicato agli equipaggi.

CON IL MEGLIO DEL MEGLIO

Tra le più importanti novità di *Allied Force* c'è una modalità multiplayer finalmente stabile. I veterani di *Falcon 4.0* ricorderanno che molte missioni combattute con gli amici terminavano con un ritorno al desktop tanto inatteso, quanto sgradito. Sia i nostri test, sia l'esperienza di numerosi altri giocatori sparsi per il mondo ora mostrano che tali problemi sono stati felicemente risolti da Lead Pursuit. Il gioco supporta un numero indeterminato di piloti per sessione (secondo gli sviluppatori il limite dipende dal tipo di partita, dalla potenza del server e dalla capacità del suo collegamento), e consente di partecipare a dogfight istantanei, missioni singole e campagne. L'interfaccia utente per il multiplayer è stata completamente rinnovata e le procedure per collegarsi con altri utenti sono più semplici.





L'abitacolo dell'F-16 è stato completamente ridisegnato. La maggior parte dei pulsanti e delle manopole è perfettamente funzionante a vi si può accedere con il mouse.



Prima di ogni azione possiamo decidere il carico bellico del nostro F-16 e quello dei compagni di squadriglia, oppure delegare tale incarico all'equipaggio a terra.

partecipazione a una missione singola o l'inizio di una campagna. Le prime due opzioni consentono di alzarsi in volo e combattere nel giro di pochi minuti; la terza merita più considerazione.

La campagna di *AF* è completamente dinamica e viene gestita da un programma indipendente, che gira contemporaneamente alla simulazione di volo – e la cui sofisticazione è superiore a quella di parecchi videogiochi di strategia. Deciso il teatro di battaglia e la situazione di partenza, una serie di generali virtuali inizia a organizzare le operazioni delle forze armate in base agli obiettivi strategici assegnati al proprio schieramento: attacchi e manovre difensive lungo il fronte con tank e fanteria, azioni di supporto da parte di elicotteri, lanci di paracadutisti e, cosa che ci riguarda di più, preparazione delle missioni aeree. Queste ultime sono organizzate in base ai velivoli disponibili, alle priorità strategiche dello schieramento (per esempio, può essere deciso che colpire le infrastrutture nemiche è più importante che attaccare i suoi carri armati) e a piani operativi che rispecchiano le dottrine dei paesi coinvolti. Il bombardamento di una centrale elettrica, per esempio, arriverà a coinvolgere ben tre gruppi di volo: uno ad alta quota che elimina eventuali aerei nemici, uno a bassa quota che colpisce le difese anti-aeree, quindi il gruppo incaricato di sganciare le bombe.

Noi siamo liberi di unirci a qualunque missione che impieghi gli F-16, e in qualsiasi momento. Se selezioniamo il nostro volo mentre è ancora a terra riusciremo a modificarne l'armamento (anche quello dei compagni), il profilo di volo (ovvero rotta e quota da tenere sia durante l'attacco, sia nell'uscita dal territorio nemico) e, volendo, ci divertiremo a seguire tutte le procedure necessarie per alzarsi in volo: dall'accensione dei sistemi di bordo del Falcon, mentre è ancora nella piazzola di parcheggio, al decollo vero e proprio. In generale, possiamo scegliere se limitarci al ruolo di un pilota che esegue degli ordini o se pianificare personalmente le operazioni del nostro gruppo di volo, di tutta la squadriglia o, addirittura, dell'intero teatro di battaglia.

Una volta entrati nel simulatore vero e proprio, l'effetto di immersione è stupefacente. Intorno a noi si svolge un intero conflitto le cui vicende vengono in parte decise dalle nostre azioni, ma che in gran parte si svolgono indipendentemente dal settore affidatoci. Ad aumentare la

NEL DVD

Abbiamo inserito la patch 1.0.2 di *Allied Force* all'interno del DVD di GMC. L'aggiornamento in questione corregge i rari problemi di instabilità, oltre a "sistemare" un lungo elenco di piccoli problemi secondari. Ricordiamo che per giocare in multiplayer è essenziale che tutti i partecipanti dispongano della stessa versione del programma.



Tra le numerose altre missioni che volano insieme alla nostra, vi sono anche quelle di elicotteri impegnati o trasportare truppe o ad attaccare postazioni nemiche.



I cacciabombardieri Tornado impegnati in missioni a bassa quota saranno tra i più esposti al fuoco contraereo.



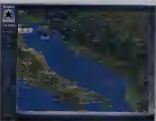
Gli aerei da combattimento nemici voleranno missioni di supporto per le loro truppe a terra, e di attacco contro le nostre installazioni.

ALI FUTURE?

Vari indizi lasciano pensare che *Allied Force* possa essere solo il primo di una serie di simulatori. L'obiettivo dichiarato di Microprose era sempre stato quello di espandere il campo di battaglia virtuale con nuovi aerei e teatri, e Lead Pursuit pare intenzionata a seguire tale scia. Il gioco viene venduto come parte della serie Battlefield Operations (si installa in una directory con lo stesso nome) e l'ordine di battaglia dell'editor di scenari fa sospettosamente riferimento non solo a Corea e Balcani, ma anche alla guerra nel Golfo per quanto riguarda il tipo di configurazione di alcune unità.

ZONE DI GUERRA

Allied Force presenta due teatri di guerra: Corea e Balcani. Ognuno prevede tre diversi scenari, mentre la data di inizio delle operazioni può essere stabilita a metà degli Anni '90, nel 2005 o nel 2010 – con conseguente variazione delle tecnologie schierate dalle forze in campo (in totale, il giocatore è dunque in grado di scegliere tra diciotto diverse situazioni belliche). Gli scenari coreani sono mutuati dal vecchio *Falcon 4.0* e vedono lo scoppio di una guerra tra Nord e Sud, l'offensiva decisiva degli USA e dei loro alleati, e una situazione disperata in cui il Nord ha occupato tutta la penisola tranne l'estremo lembo meridionale. Le guerre balcaniche, invece, si ispirano agli eventi reali o possibili degli Anni '90, con l'intervento della NATO nelle guerre jugoslave, l'invasione dell'Albania da parte dei Serbi, e uno scenario in cui gli occidentali contrattaccano dopo un'inattesa e fulminea espansione militare serba in Bosnia e Croazia. Negli scontri del 2005 e 2010, i nemici ex-jugoslavi sono alquanto agguerriti e possiamo perfino attenderci attacchi e bombardamenti sul territorio italiano.



sensazione di realismo, c'è il più completo sistema di comunicazioni radio mai creato. Il programma ha a disposizione un ricchissimo "vocabolario" di termini aeronautici che vengono intessuti in tempo reale in modo da fornire informazioni da terra, da aerei radar e da altri piloti su ciò che sta avvenendo: segnalazioni di abbattimenti, avvisi sulle attività nemiche, comunicazioni da parte di altri caccia della nostra squadriglia e perfino dialoghi tra piloti coinvolti in altre missioni.

Bastano pochi minuti per rendersi conto di come non vi sia nulla, nel mondo dei videogiochi, di paragonabile alla campagna dinamica di *AF*, e di come il sospetto che questo monumentale lavoro sia stato la causa del fallimento di Microprose, più che una leggenda urbana, sia un'amara ironia.

Allied Force è fondato su un programma che, con tutta la sua sofisticatezza, è ormai vecchio di sette anni. La veste grafica non è in grado di competere con quella di simulatori moderni come la serie *Sturmovik* e Lead Pursuit ha operato una serie di miglioramenti che includono modelli più accurati, maggiore definizione del terreno e aumento del dettaglio intorno alle basi; inoltre, le nubi sono state rese più realistiche. Tali interventi sembrano però mostrare unicamente lo sforzo necessario ad aggiornare l'aspetto visivo del gioco agli standard minimi attuali, ed è interessante notare che su Internet si rinvengono dei Mod per il vecchio *Falcon 4.0* capaci di elevarne la qualità estetica ben più di quanto faccia *AF*.

Appare, così, stupefacente scoprire che il programma mostra ancora gli stessi problemi di fluidità che piagavano *Falcon 4.0* nel 1998. Tali problemi derivano probabilmente dal fatto che la gestione della campagna dinamica continua a imporre un carico tremendo sul processore.

I rallentamenti sono particolarmente sensibili in prossimità delle basi e nei luoghi della mappa affollati di mezzi. Fortunatamente, è consentito configurare il livello di dettaglio dal Pannello di controllo, così da non trovarsi davanti a uno show di diapositive proprio nei momenti più delicati della missione: decollo, atterraggio e ingaggio dei nemici.

Malgrado queste pecche, si resta sbalorditi davanti a un'esperienza che, per profondità, complessità, longevità e potenzialità di future espansioni, ancora oggi supera qualsiasi altra simulazione sul mercato (*Silent Hunter III* e *Forgotten Battles* compresi); la facoltà di semplificare ogni aspetto renderà il gioco accessibile anche a chi vorrebbe solo alzarsi in volo senza superare un esame universitario in aeronautica, ma è bene dire che non sarebbe il modo migliore di gustarlo.

Se *Falcon 4.0: Allied Force* saprà sostenersi commercialmente, il "Falco" tornerà a occupare la sua legittima posizione: quella di punto di riferimento per qualsiasi altro titolo del genere.

Vincenzo Beretta



IN ALTERNATIVA...

IL-2 Sturmovik: Forgotten Battles, Apr 03, 9
Ambientato sul fronte russo, è probabilmente il miglior simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale. GMC lo ha allegato alle edizioni CD e DVD di luglio.

Lock On: Modern Air Combat, Gen 04, 8
Realizzato dagli autori di Su-27 Flanker, simula un buon numero di aerei moderni russi e americani, come il MiG 29 e l'F-15. Manca, però, di una campagna dinamica.

Info ■ Casa **Graphsim Entertainment** ■ Sviluppatore **Lead Pursuit** ■ Distributore **Importazione Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **13+** ■ Internet **www.lead-pursuit.com/index.htm**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

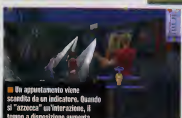
- Realistico e complesso
- Campagna dinamica senza rivali
- Estremamente stabile

- Grafica irrimediabilmente invecchiata
- Manuale principale solo in PDF
- Alcuni bug nella versione 1.0

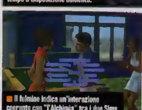
Il più complesso, sofisticato e profondo simulatore (di volo e non) mai pubblicato. La grafica di *Falcon 4.0: Allied Force* è un po' antiquata, ma l'esperienza complessiva è insuperabile, così come la campagna dinamica.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CAMPAGNA E MISSIONI	I.A.
7	7	8	9	9	8

8½



Un appuntamento viene scandito da un indicatore. Quando si "azzecca" un'interazione, il tempo a disposizione aumenta.



Il fulmine indica un'interazione coerente con "l'Alchimia" tra i due Sims.

Un'auto sportiva: il sogno di ogni Sim di successo! Ed è anche un aiuto importante per accalappiare un nuovo partner!

LA VARIABILE "NOIR"

In *Nightlife* troviamo un paio di novità inattese: la prima è la presenza di Sims Vampiri, che ovviamente vedono il livello dei loro bisogni crollare se esposti alla luce del sole, dormono in bare e possono trasformarsi in pipistrelli per spostarsi più velocemente. La seconda novità riguarda i cimiteri, che possono ora essere riorganizzati a nostro piacimento raccogliendo le lapidi dei Sims defunti.

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 2: NIGHTLIFE

I vostri Sims sono stressati da lavoro e università? Nessun problema...

IN ITALIANO

Come *The Sims 2* e *University*, anche il nuovo *Nightlife* è tradotto nella nostra lingua in ogni particolare dell'interfaccia e nei testi a schermo. Fa eccezione lo strano idioma con cui si esprimono i Sims!

IN ALTERNATIVA...

Singles 2: Cuori in Affitto, Set 05, 7
Uno dei tanti cloni di *The Sims* presenti sul mercato, punta decisamente sulle relazioni amorose, non necessariamente destinate alla "coppia".

Playboy The Mansion, Mar 05, 7
La vita di Hugh Hefner ricreata in un videogioco: procaci modelle pronte a farsi fotografare sono il "clou" di un titolo assai meno profondo rispetto a *The Sims 2*.

NEL mondo di *The Sims 2* arriva una nuova protagonista: la notte! Finalmente, verrebbe da dire, perché la possibilità di gigioneggiare tra bar e discoteche e un sistema più raffinato nelle interazioni tra Sims, in effetti, mancavano da *The Sims 2*, specialmente per chi aveva sperimentato l'espansione *Hot Date* realizzata per *The Sims*. Con *Nightlife*, Maxis sopperisce a tali carenze, integrando nuove interazioni con il motore principale del gioco e introducendo qualche interessante novità.

L'espansione ruota attorno al Centro Sim, un quartiere ricco di ristoranti, bar, discoteche, sale da bowling e parchi all'interno dei quali i nostri Sims potranno svagarsi da soli e, soprattutto, in compagnia. Sfruttando l'interazione "Guardati in giro" riusciremo a relazionarci con il nostro Sim in maniera differente, cercando di capire da lui quali siano i Sims presenti nel lotto che più gli vanno a genio. Una volta ottenuta una risposta (con tanto di effetto grafico attorno al Sim "interessante"), saremo liberi di esplorare la relazione sfruttando la nuova interazione "Chiedi", che proporrà domande specifiche utili per farci capire qualcosa di più del carattere e delle aspettative dei nostri interlocutori.

Alcuni piccoli fulmini disposti sull'interfaccia di gioco indicheranno quei Sim e quelle azioni che risponderanno ai requisiti di "Alchimia" corretti per far decollare una relazione e, pertanto, seguendo questi suggerimenti potremo far crescere un rapporto in maniera rapida ed efficace. A tale fine, ci verrà in aiuto anche la facoltà di chiedere appuntamenti ad altri Sims, una proposta che – se accettata – ci trascinerà

"Un sistema più raffinato nelle interazioni tra Sims"

in uno scenario simile a quello già visto nelle feste, in cui l'attenzione andrà posta ovviamente sul nostro partner.

Divertirsi, andare a cena fuori, ballare lentamente (per poi "osare" qualche interazione più spinta) sono gli strumenti che *Nightlife* mette a nostra disposizione per "vivere" i nuovi lotti comunitari, ma non si tratta dell'unica primizia introdotta nel gioco: troveremo oggetti e strutture in tema con i locali e la possibilità di acquistare un'auto con cui scarrozzare liberamente i nostri Sims per i lotti. Ora è consentito scegliere la destinazione liberamente, senza dover passare per la visuale del quartiere, cosa che aiuta a rendere appena meno pesanti i sempre massicci caricamenti del gioco.

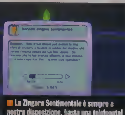
Graficamente, *Nightlife* arricchisce *The Sims 2* di nuove animazioni, ma, soprattutto, è in grado di mostrare i lotti vicini a quelli in cui siamo, permettendoci di raggiungerli con un semplice clic. Infine, il motore del gioco sembra aver subito qualche piccola miglioria, non in grado di far dimenticare gli affaticamenti vissuti nei lotti troppo frequentati, ma comunque capace di permetterci di gestire la vita dei Sims in modo più efficace.

Simone Soletta



APPUNTAMENTI AL BUIO

Il nostro Sim è troppo impegnato (o troppo timido) per chiedere un appuntamento? Non c'è problema, basta raggiungere un telefono e chiamare il nuovo servizio, la Zingara Sentimentale. Questo personaggio non giocante potrà organizzare incontri con altri Sims dietro pagamento di un massimo di 5.000 Simoleon, ma non conviene essere tirchi, oppure le possibilità di riuscita non saranno molto elevate. Inoltre, la Zingara produce il "Filtro d'amore 8,5", un potente intruglio capace di incrementare momentaneamente l'attrattiva del nostro Sim, e un antidoto per trasformare i Sims Vampiri in Sims normali.



La Zingara Sentimentale è sempre a nostra disposizione, basta una telefonata!

Info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **Maxis** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/874111** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.thesims.it**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 1,25 GB HD (4 GB complessivo, 5 GB con *University*)**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB T&L**
- Multiplayer **No**

- Una città nella città!
- Nuove interazioni romantiche
- Maggiore libertà di movimento

- Qualche interazione è ridondante
- Sempre qualche scatto di troppo
- Spazio su disco a livelli astrali

***Nightlife* introduce un quartiere nuovo di zecca e molte delle caratteristiche sociali che mancavano in *The Sims 2*. Validi lo scenario degli appuntamenti e l'introduzione dell'Alchimia, ma alcune delle interazioni appaiono talvolta ridondanti.**

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VEROSIMIGLIANZA
8	8	8	9	8	8

Il primo incontro con la combriccola del Whispering Stone Psychic Summer Camp: all'inizio sembrano strambi – e si sa che la prima impressione è quella giusta.

L'Inconscio Collettivo ci permette di passare da una mente all'altra.

GENERE: AZIONE/PIATTAFORME

PSYCHONAUTS

Come psicanalisi e neurochirurgia insieme, ma con molte più esplosioni.

LA VOCE DELL'10

Al momento, non sappiamo se *Psychonauts* verrà tradotto in italiano (per quanto sembra esserci qualche probabilità che questo succeda), né come potrà essere la traduzione. Ciò che è certo, è che vale la pena di giocarlo in inglese, oltre che per godersi in lingua originale i dialoghi, anche per il doppiaggio. Le voci sono splendidamente caratterizzate e recitate anche meglio, con una sincronia labiale impeccabile accompagnata da alcune delle più espressive animazioni facciali mai viste.

SONORO DI QUALITÀ

Ci sembra il caso di menzionare l'eccellente colonna sonora, che spazia da temi di sapore vagamente western a composizioni sinfoniche che ricordano quelle classiche di Danny Elfman (come "Edward Mani di Forbice"), passando per la disco Anni '70 che tanto piace a Milla Vodello.



SONO passati sette anni dall'ultima fatica di Tim Schafer, e la ricordiamo ancora con nostalgia: si trattava di *Grim Fandango*, una delle migliori avventure di tutti i tempi e, per molti, il canto del cigno di LucasArts (almeno per quanto riguarda questo genere).

Nel frattempo, Schafer ha lasciato la casa di *Monkey Island* e ha fondato il proprio team di sviluppo, Double Fine Productions, di cui *Psychonauts* è il primo frutto. E, diciamolo subito, è un gran bel frutto.

I primi dieci minuti sono occupati da un esilarante filmato (pre-renderizzato in bassa risoluzione come buona parte degli altri, purtroppo) che inizia a spiegarci cosa sono gli Psychonauts, cosa fanno di bello, e perché il giovane protagonista Raz è tanto ansioso di entrare a farne parte – subito dopo, si inizia a fare sul serio.

Psychonauts lascia una certa libertà di scelta nella strada da seguire. Se, da una parte, dovremmo sostenere il corso di addestramento dell'agente istruttore Oleander, potremo invece dedicarci un po' all'esplorazione dei dintorni e iniziare a prendere confidenza con i controlli, prima che le cose si facciano spinose – e



questo è sempre un bene, soprattutto con i giochi che, come *Psychonauts*, sono stati sviluppati prima per console che per PC. Chi vi scrive ha trovato l'accoppiata "mouse per la telecamera/tastiera per i movimenti" più che soddisfacente, mentre altri hanno preferito usare un joypad analogico. In ogni caso, non ci vuole molto per scoprire che i beta-tester di Double Fine hanno fatto il loro lavoro (e probabilmente anche qualche straordinario).

Raz, cresciuto in un circo, è dotato di notevoli doti acrobatiche: è in grado di rimbalzare su un trampolino, afferrare una corda opportunamente posizionata e usarla come trapezio per lanciarsi verso una pertica sporgente attorno alla quale ruotare per prendere velocità e saltare diretto a una piattaforma. Tutto questo in modo perfettamente naturale, senza bisogno di trascorrere ore a cercare il millimetro esatto da cui balzare. Certo, nel corso del gioco ci sono salti più difficili e anche momenti in cui desidereremo prendere a pugni



REGOLA NUMERO UNO: SOPRAVVIVERE

C'è un sistema semplicissimo per aumentare la durata di un gioco: renderlo più difficile. Se un passaggio che dura dieci secondi deve essere ripetuto trenta volte per essere superato, gli sviluppatori possono aggiungere subito cinque minuti al tempo di gioco previsto, senza lavoro extra.
Schafer e soci, però, non sono ricorsi a questi mezzucci: *Psychonauts*, anzi, fa di tutto per farci sopravvivere e terminare il gioco con il minimo della frustrazione – anche nella peggiore delle ipotesi, cioè quella di aver subito tanti danni che la nostra "proiezione astrale" viene distrutta, non dovremo fare altro che ricominciare il livello da qualche area prima. E questa, per quanto ci riguarda, è la dimostrazione più evidente della fiducia che Double Fine ha nel prodotto: tanta fiducia da volerci assolutamente fare arrivare alla fine, per godere di tutta la trama.

la tastiera perché non riusciamo proprio a raggiungere quella maledetta sbarra – ma, per la maggior parte del tempo, il protagonista si muoverà esattamente come e dove vorremo, e ciò basterebbe per rendere *Psychonauts* il miglior gioco di piattaforme che ci sia passato tra le mani.

Incidentalmente, vale la pena di sottolineare che "gioco di piattaforme" è una definizione riduttiva per *Psychonauts*. Tim Schafer è l'uomo che ha inventato un capolavoro delle avventure come *Day of the Tentacle*, non va dimenticato, e la sua esperienza si vede. Se anche non mancano gli elementi fondamentali dei platform (come, beh, piattaforme, salti e oggetti

GRANDI POTERI E GRANDI RESPONSABILITÀ

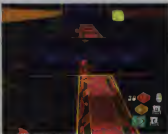
Anche se deve fare le cose un po' di fretta (nel giro di ventiquattr'ore arriverà il padre a recuperarlo), Raz è un ragazzo sveglio e motivato – e riesce ad apprendere tutti i poteri psichici necessari alla sua missione. Pur se ognuno avrà una funzione, prima o poi, sono solo tre quelli di cui non si potrà fare a meno.



PSYCHIC BLAST
L'attacco a distanza di Raz è potente ed efficace, e l'upgrade che riceviamo nel corso del gioco lo migliora ulteriormente, rendendoci in grado di colpire tre nemici per volta.



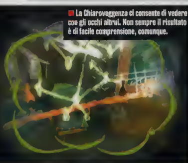
SHIELD
Anche se non arriva prima della metà del gioco, lo scudo protettivo trova immediatamente posto tra i poteri più usati. Riduce (e riflette parzialmente) gli attacchi nemici, ma dura solo pochi istanti.



LEVITATION
Imparare a usare correttamente la levitazione non è affatto semplice e richiede un addestramento apposito nella mente dell'agente Vodello, ma consente di compiere salti altrimenti impossibili.

LA PESANTE EREDITÀ DELLA CONSOLE

Psychonauts è stato originariamente sviluppato per Xbox e, nonostante la trasposizione su PC sia eccellente, è inevitabile che siano stati fatti dei compromessi. Per esempio, mentre i personaggi sono dettagliati, gli ambienti, per quanto splendidi, hanno texture più sciatte. Allo stesso modo, siamo liberi di assegnare solo tre scelte rapide di poteri psichici, contro la decina di armi tipica dei giochi PC. Nessuno dei difetti, tuttavia, è tale da pregiudicare la giocabilità di *Psychonauts*.



La Chiaroveggenza ci consente di vedere con gli occhi altrui. Non sempre il risultato è di facile comprensione, comunque.



Durante le prime fasi di gioco riceveremo continui suggerimenti su cosa fare, eliminando la necessità di un tutorial.



Nella mente di un paranoico studioso di cospirazioni, anche la forza di gravità è un'opinione.

E QUESTO COSA VUOL DIRE?

Psychonauts sfoggia un buon numero di riferimenti più o meno colti, che potrebbero lasciare indifferente chi non ha almeno un'infarinatura "da salotto" di psicologia. Per esempio, il "bagaglio emotivo" è una definizione tipica della psicologia popolare, che indica i ricordi di fatti emotivamente importanti e il peso che questi hanno sul comportamento di chiunque. Allo stesso modo, con "censori" (i nemici più frequenti) si intendono quelle componenti della psiche che si occupano di rimuovere i pensieri indesiderati o non tollerabili – e gli intrusi come gli Psiconauti!

da collezionare), passano assolutamente in secondo piano rispetto agli enigmi (alcuni dei quali non sfigurerebbero in un'avventura grafica vecchio stile) e, soprattutto, alla sceneggiatura, ricca di dettagli e ben più avvincente di quelle che abbiamo visto di recente.

Una volta presa dimestichezza con i controlli, dovremo finalmente deciderci ad affrontare il primo addestramento, che si svolgerà nel Coach Oleander. Sì, proprio "nel", non "con" – la più importante capacità degli Psiconauti è quella di entrare nella mente altrui, per scoprirne i segreti e risolverne i conflitti interiori. Come prevedibile, l'ambiente

> "Raz, il protagonista, si muove esattamente come vogliamo"

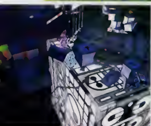
interiore del veterano Oleander sarà di stampo militaresco, una specie di percorso di training dei marine, irto di ostacoli da superare secondo le indicazioni del Coach, il quale ci illustrerà anche il significato di quanto vedremo. Ci saranno figure spettrali e traslucide chiamate "frammenti di immaginazione", che potranno essere raccolte e accumulate per guadagnare livelli psichici; a volte, incontreremo etichette sparse e valige in preda ai singhiozzi – il "bagaglio emotivo"; infine, ogni tanto, ci imbatteremo in una "ragnatela mentale", che andrà rimossa con l'apposito aspirapolvere, oppure in una piccola cassaforte (da aprire a pugni) che conterrà i ricordi più intimi del nostro ospite.

Al ritorno dall'addestramento ci aspetterà una sorpresa: l'elegantissimo agente Sasha Nein avrà trovato i nostri poteri particolarmente sviluppati, vorrà aiutarci a conoscerli e sfruttarli meglio, e ci aspetterà nel suo laboratorio segreto per "qualche esperimento non autorizzato". La ricerca del laboratorio segreto potrebbe richiedere solo qualche minuto – ma sarà l'occasione giusta per iniziare a esplorare il gigantesco campo di Whispering Rock, in attesa che la trama si evolva fino in fondo, e per fare conoscenza con gli altri bambini.

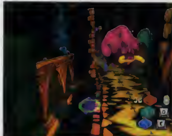
NEL DVD

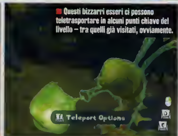
Nel DVD allegato all'omonima versione di GMC di questo mese, troverete la patch 1.03 di *Psychonauts*.





I ragazzi normali riescono, al massimo, a scivolare dal corrimano delle scale. Raz non ha di queste limitazioni...





Questi bizzarri esseri ci possono teletrasportare in alcuni punti chiave del livello – tra quelli già visitati, ovviamente.

Meglio soli?
Purtroppo per noi – ma pluttosto comprensibilmente, visto il gioco – *Psychonauts* non offre una modalità multiplayer. D'altra parte, non ci sembra da escludere che, in qualche modo, non venga aggiunta la possibilità in una futura patch. Double Fine Productions ha recentemente reclutato un programmatore esperto in algoritmi per multiplayer...

VISIONE PERIFERICA

Uno dei problemi che tipicamente affliggono i giochi tridimensionali in terza persona è il controllo della telecamera – fortunatamente, fra le tante preoccupazioni di Raz non c'è anche questa. L'accoppiata tastiera più mouse, infatti, consente di gestire gli spostamenti del protagonista con la prima, mentre i movimenti della mano destra permettono di orientare la visuale nel modo che preferiamo, per sorvegliare i nemici o esaminare meglio il prossimo passaggio da compiere.
Nei casi in cui questo tipo di controllo risulta eccessivamente complesso, come i combattimenti, esiste anche una funzione di "blocco" della visuale: premendo il tasto maiuscole di sinistra, la telecamera si posiziona alle spalle di Raz, consentendo di inquadrare stabilmente l'avversario mentre pratichiamo il "circle strafing" tipico degli FPS. Ma la vera dimostrazione della perizia e dell'attenzione che Double Fine Productions ha dedicato alla telecamera è un'occasione in cui vedremo Raz dagli occhi di una creatura acquatica: rendere fattibile una specie di corsa a ostacoli all'interno di una ristrettissima bolla d'aria e senza la possibilità di controllare la visuale è un'impresa degna di nota.



IN ALTERNATIVA...

Grim Fandango, Ott 98, 9
Se apprezzate lo spirito ironico e dissacrante di *Psychonauts*, dovete provare *Grim Fandango*, magari cercandolo in un "cestone" di giochi in offerta.

American McGee's Alice, Feb 01, 8
Per chi, in un videogioco d'azione, cerca anche lo spirito visionario alla Tim Burton

Il cast è quello che ci aspetteremmo da anni di film e fumetti sui campi estivi: ci sarà il bulletto Bobby Zilch, sempre pronto a prevaricare i suoi coetanei, ci sarà "quello strano" da proteggere – in questo caso, il piccolo Dogen, che indossa un elmetto metallico perché ha la spiacevole tendenza a far scoppiare la testa alle persone – e, ovviamente, ci sarà Lili, la ragazzina che deve assolutamente diventare la fidanzatina di Raz. Tutto attorno ruoterà un'altra dozzina di strambi comprimari e solo dedicando loro qualche ora si scoprirà l'incredibile quantità di humour stravagante (e sempre esilarante) che Tim Schafer e soci sono stati in grado di infondere nei loro personaggi. Magari, potremo anche raccogliere i suggerimenti che ci verranno donati, più o meno volontariamente, dai ragazzi. Per esempio, scambiando due parole con la classica coppia di amichette pestifere, scopriremo che la valuta riconosciuta nel campo sono le punte di freccia sepolte qua e là: Whispering Rock è stato costruito su un cimitero indiano. Cioè, un cimitero dove gli indiani seppellivano le punte di freccia. Quelle che raccoglieremo saranno impiegabili per comprare oggetti utili nell'emporio della Loggia, e sottolineiamo "utili" – non indispensabili.

Salvo un paio di casi, si tratterà di materiale che servirà a renderci più semplice la vita. Potremmo anche farne a meno, se volessimo – il che contribuisce a distanziare ulteriormente *Psychonauts* dai classici piattaforme. Se, invece, intendiamo raccogliere tutto, potremo darci da fare con la caccia al tesoro del Ranger Cruller, oppure cercare di recuperare le carte PSI nascoste in ogni dove, e aumentare così i nostri poteri.

Quale che sia il nostro stile di gioco, entro breve bisognerà recarsi al laboratorio di Sasha, per perfezionare le nostre capacità e scoprire anche l'altra grande qualità di *Psychonauts*: la varietà. Dove la mente di Oleander ricorda una specie di Vietnam sconclusionato, quella dell'agente Nein è teutonicamente ordinata e stilosa, e anche i cervelli che esploreremo in seguito saranno sempre diversi, non solo nello stile grafico, ma anche nel gameplay vero e proprio, con vette quali l'incursione stile Godzilla nella mente di un pesce mutante, o la sfida strategica tra le due metà di un ometto con il complesso di Napoleone Bonaparte.

Nonostante le apparenze, *Psychonauts* è un gioco estremamente complesso e la ventina di ore previste possono facilmente raddoppiare, se si tenta di collezionare proprio tutto quanto e di trovare la miriade di gag celate qua e là. Soprattutto, è un gioco profondo: anche se la prima impressione è quella di un prodotto rivolto a un pubblico di bambini, nulla potrebbe essere più sbagliato.

Tim Schafer, come i più grandi scrittori, sa che il modo migliore per trattare gli argomenti seri è quello di scherzarci sopra, e *Psychonauts* ne è la prova perfetta.

Paolo Dente 

Info ■ Casa **Majesco** ■ Sviluppatore **Double Fine Productions** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 29** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.psychonauts.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Estremamente vario e ampio
- Assolutamente esilarante
- Controlli eccellenti

- È solo in inglese (per ora)
- Avremmo fatto a meno del boss
- Qualche imperfezione grafica

***Psychonauts* non è esente da difetti, ma la qualità della trama, dei dialoghi, dei controlli e delle animazioni è tale da farli passare in secondo piano. Se conoscete l'inglese, correte a comprarlo subito. Non ve ne pentirete.**

8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	LEVEL DESIGN	CONTROLLI
7	8	9	7	8	8



Per eseguire le mosse speciali di Mr. Fantastic e soci, è necessario caricare la barra dell'energia cosmica.

Oltre a diventare invisibile, Sue Storm è anche in grado di generare campi di forza che proteggono i suoi compagni.

IL SALVATAGGIO

I Fantastici 4 non è un gioco particolarmente impegnativo, a meno che non si decida di affrontarlo al massimo dei tre livelli di difficoltà. Ciò rende più facile sopportare l'impossibilità di registrare i progressi della partita in qualunque momento. Le tre caselle disponibili per i salvataggi si attivano, infatti, solo alla fine delle sezioni in cui sono suddivisi i livelli.

GENERE: AZIONE

I FANTASTICI 4

Un gruppo affiatato di quattro supereroi, in lotta per la salvezza del mondo intero.

UNA SQUADRA ECCEZIONALE

In seguito all'irradiazione nello spazio, Sue Storm diventa La Donna Invisibile, il fratello Johnny La Torcia Umana, mentre Reed Richards e Ben Grimm si trasformano rispettivamente nell'elastico Mister Fantastic e ne La Cosa. Ogni personaggio acquisisce poteri straordinari, dettati dalla propria mutazione fisica, ed è pronto a sfruttarli contro gli scagnozzi del Dottor Destino. Nel gioco, sono numerose le situazioni in cui "l'uomo di gomma" si trasforma in un mulino capace di maciullare i nemici che lo circondano. Il tutto, mentre La Torcia Umana scaglia sfere infuocate e La Donna Invisibile si esibisce nei suoi omicidi stealth. Quanto a La Cosa, vi lasciamo immaginare la potenza devastante delle sue cariche di spalla.

IN ITALIANO

Ogni aspetto de *I Fantastici 4* è tradotto in italiano: le informazioni testuali dei menu e, cosa ancora più importante in termini di coinvolgimento, le voci di tutti i protagonisti. Il gioco è disponibile solo in versione DVD.

IN ALTERNATIVA...

Freedom Force Vs. The Third Reich, Lug 05, 8
Eccezionale sotto tutti i punti di vista! Una combo di azione e GdR capace di scatenare la fantasia dei patiti di supereroi.

Spider-Man, Nov 01, 7
Seppure abbastanza datato sul piano grafico, il primo *Spider-Man* riesce ancora ad appassionare con la sua giocabilità intuitiva.

APRIAMO il nostro viaggio nel fantastico mondo dei 4 con un breve riepilogo della vicenda o, quanto meno, di come la stessa viene raccontata nel film "I Fantastici 4", in visione nelle sale italiane dalla metà di settembre.

I protagonisti, che al momento sono ancora persone normali, si recano su una stazione spaziale, che viene attraversata da una tempesta cosmica. L'energia sprigionata dalla galassia trasforma i quattro in esseri dotati di poteri speciali. I neonati supereroi si presterebbero alla perfezione a una trasposizione videoludica, in quanto rappresentano la simbiosi ideale tra spirito di gruppo e abilità specifica del singolo. Purtroppo, il condizionale non si trasforma in modo indicativo durante i 10 livelli che costituiscono l'avventura a tutta azione confezionata da Activision.

Alla linearità delle ambientazioni e alla pochezza della veste grafica, risponde a tono un sistema di controllo che, nella sua configurazione predefinita da tastiera, risulta pressoché ingestibile. La mano sinistra opera sui pulsanti "WASD" per indirizzare i personaggi, mentre la destra si occupa di muovere l'inquadratura mediante i tasti direzionali. La terza, che noi umani non possediamo, dovrebbe passare in rassegna il tastierino numerico, da cui si controllano le mosse di combattimento, i poteri speciali e le futili fasi di interazione con l'ambiente. In una parola: impossibile. In due: joypad obbligatorio.

La colpa più grave de *I Fantastici 4* è, però, un'altra. I quattro personaggi hanno nel loro repertorio poteri spaventosi, ma le sole occasioni in cui possono sfruttarli sono quelle imposte dalla struttura del gioco. In pratica, ogni supereroe è associato a un colore e quando un'icona delle sua tinta si materializza nel livello, il giocatore deve posizionarlo nel punto indicato e premere un tasto. Tutto qui, senza alcuna libertà di allungarsi a piacimento con Mr. Fantastic o di aprire brecce nelle pareti con La Cosa.

> **"I 4 eroi hanno nel loro repertorio poteri spaventosi"**

L'impressione che con La Torcia Umana e compagnia, Activison abbia sprecato l'occasione per un gioco di spessore, diventa certezza quando si prendono in considerazione i combattimenti. Ogni protagonista dispone di due diversi tipi di attacco normale e di molteplici variazioni sul tema delle "mazzate" speciali. Inoltre, il repertorio di mosse va ampliato e potenziato nel corso dell'avventura, mediante i crediti guadagnati eliminando i numerosi nemici che popolano gli scenari.

Il potenziamento in stile GdR dei quattro beniamini influisce in maniera sensibile sulla loro pericolosità nelle risse e, insieme alla capacità di eseguire mosse di gruppo, garantisce una certa profondità all'azione di gioco. Nonostante ciò, nel suo complesso, *I Fantastici 4* non riesce a raggiungere la sufficienza.

Primoz Skulj 

Info ■ Casa **Activision** ■ Sviluppatore **7eenBox Studios** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.f4thegame.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 4 GB HD, Lettore DVD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Joypad**
- Multiplayer **Due sullo stesso PC**

- Le mosse sono potenziabili
- Tre livelli di difficoltà ben differenziati
- Combattimenti senza sosta

- Inquadrature della telecamera sconsiderate
- Veste grafica scadente
- Superpoteri non sfruttati a dovere

Un titolo che avrebbe avuto qualcosa da dire nell'ambito dei giochi d'azione supereroici, ma i poteri speciali non sfruttati a dovere, la mancanza di libertà e la grafica scadente ne minano la qualità globale.

5

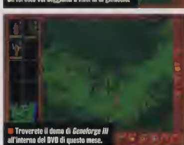
GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	CONTROLLI	LEVEL DESIGN
5	6	5	6	4	5

GENERE: GIOCO DI RUOLO

GENEFORGE III

Quando si dice "un GdR vecchia maniera".


Gli ambienti cambiano notevolmente. Da foreste verdeggianti a inferni di ghiaccio.

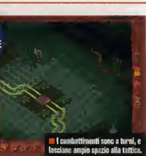

Troverete il demo di *Geneforge III* all'interno del DVD di questo mese.

I titoli di Spiderweb rappresentano l'élite dei giochi di ruolo che non accetta i compromessi imposti dalle tendenze del mercato.

Geneforge III, di Spiderweb appunto, per contenuti non ha nulla da invidiare a mostri sacri del livello di *Fallout* e *Planescape: Torment*. La trama è ricca di colpi di scena e l'interazione e la qualità dei dialoghi sono ai massimi livelli.

Lanciando *Geneforge III* verremo catapultati in una zona del mondo lontana dalla civilizzazione, in cui si scatenerà la ribellione contro un gruppo di stregoni a capo dell'intero pianeta. Noi, in qualità di apprendisti di quell'Ordine, saremo liberi di comportarci come meglio crederemo. Un tipo di libertà, anche morale, che si trovava di rado in passato e quasi estinta nei titoli moderni. Lo stesso sistema di regole alla base di *Geneforge III*, nella sua semplicità, consente di




I combattimenti sono a turni, e lasciano ampio spazio alla tattica.

generare personaggi che rispondano al modello che ci si forma in mente. I difetti di *Geneforge III* sono concentrati nel comparto tecnico. La grafica e il sonoro sono risibili se confrontati con gli standard delle produzioni moderne. E ciò non fa che rafforzare l'impressione di essere di fronte a un titolo rivolto a pochi estimatori. Gli appassionati di *Diablo* e *Final Fantasy*, per intenderci, farebbero bene a tenersene alla larga.

Andrea Giongiani



Info ■ Casa **Spiderweb** ■ Sviluppatore **Spiderweb** ■ Distributore **Imp. Paral.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 25** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.spiderwebsoftware.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Un PC con Win 98, 30 MB RAM, 40 MB HD**
- Sistema Consigliato **Un PC in grado di far funzionare Windows**
- Multiplayer **No**

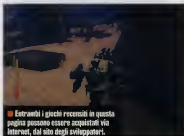
GRAFICA	4
SONORO	4
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	8
LIBERTÀ D'AZIONE	8
TRAMA	8

5½

GENERE: SPARATUTTO

WAR WORLD: TACTICAL COMBAT

Che sia il ritorno di *MechWarrior* sui nostri monitor?


Entrambi i giochi recensiti in questa pagina possono essere acquistati via internet, dal sito degli sviluppatori.


Le dropship sono tra i nemici più ostici del gioco: difficili da abbattere e dotate di armi pericolose.

AVERE tra le mani un titolo che, nelle premesse, potrebbe essere l'erede di *MechWarrior 4* regala sensazioni strane. Sensazioni che si tramutano in delusione, nel vedere quelle stesse premesse tradite.

La prima cosa che si nota in *War World* è anche la migliore: la grafica. Gli sviluppatori di Third Wave sono riusciti a creare un motore che sfrutta appieno le capacità delle moderne schede 3D e la fluidità con cui tutto si muove è esemplare.

Superata questa impressione, inizia la caduta libera. I mech, che dovrebbero essere giganti da 70 tonnellate in media, si muovono senza comunicare alcun senso di "massa"; l'audio presenta musiche poco ispirate e ripetitive, così come gli effetti sonori. La modalità single player è una serie di 100 livelli di difficoltà crescente, senza uno straccio di trama. Anche sul versante multiplayer, l'unica modalità è un deathmatch




Facendo fuoco con tutte le armi di bordo, lo schermo si riempirà di esplosioni.

con un massimo di 8 partecipanti e le mappe sono poche e piccole. L'interazione con gli scenari di *WW* è nulla: manca ogni tentativo di simulare una fisica realistica, in un periodo in cui praticamente ogni sparatutto riserva attenzione a questo aspetto.

Gli sviluppatori hanno promesso di aggiungere componenti al loro titolo, come nuove modalità multiplayer e dei tool per modificare il gioco. Per il momento, però, non resta che provare il demo contenuto nel DVD di GMC di questo mese.

Andrea Giongiani



Info ■ Casa **Third Wave** ■ Sviluppatore **Third Wave** ■ Distributore **Imp. Parall.** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 24** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.warworld.net

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, Scheda 3D 64 MB, 256 MB RAM**
- Sistema Cons. **P4 2,2 GHz, Scheda 3D 128 MB, 512 MB RAM**
- Multiplayer **Internet**

GRAFICA	8
SONORO	5
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	3
DESIGN DELLE MAPPE	4
ARMI	6

4

Giochiamo spendendo POCO



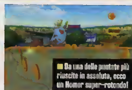
In questa pagina potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

■ **Casa:** Vivendi Universal ■ **Distributore:** Vivendi ■ **Lingua:** Inglese ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Feb 04 **7**

THE SIMPSONS HIT & RUN

CON una chiara ispirazione alla libertà totale introdotta da *Grand Theft Auto*, Vivendi ha tentato di rendere giustizia a una delle serie animate più celebri (e altrettanto maltrattate, dal punto di vista videoludico) della storia della televisione.

The Simpsons Hit & Run ci farà vestire i panni di Homer e soci, impegnati a guidare all'impazzata per le vie di Springfield, alla ricerca di missioni e obiettivi da conseguire. L'atmosfera, ovviamente, non è quella cupa e densa di pericoli di *Vice City* o *San Andreas*: tutto è caratterizzato dall'impronta comica che caratterizza la serie di cartoni animati, a partire dalla misteriosa trama che lega le varie sezioni del gioco. *The Simpsons Hit & Run*, nonostante le buone premesse, non riesce a essere all'altezza del titolo ispiratore, soprattutto a causa di missioni che spesso appaiono simili l'una all'altra e per la scarsa ampiezza di alcune delle ambientazioni di gioco. Ciononostante, gli appassionati della folle famiglia ideata da Matt Groening si divertiranno a scoprire le moltissime citazioni sparse qua e là, come il costume da Tagliapietre di Homer, o a provare l'ebbrezza di guidare mezzi quali il super pick-up di Re Spazzaneve.



■ Da una delle puntate più riuscite in assoluto, ecco un Homer super-rotondo!

L'ironia della serie, quindi, è intatta, peccato che la mancata traduzione (non sono presenti nemmeno i sottotitoli in italiano) renda il titolo fruibile al meglio solo da chi ha una buona conoscenza della lingua inglese.



La migliore rappresentazione videoludica dei Simpson: consigliato agli appassionati che non faticano con l'inglese parlato.

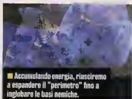
■ **Casa:** Codemasters ■ **Distributore:** Halifax ■ **Lingua:** Sottotitoli in ita. ■ **Prezzo:** € 19,90 ■ **Provato su:** Lug 04, **8**

PERIMETER

PORTARE delle novità nel genere degli strategici non è impresa facile. A proporre qualcosa che si discostasse dal trittico "risorse-costruzione-battaglia" ci ha pensato Codemasters, pubblicando *Perimeter* di KD Lab.

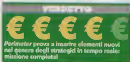
Il gioco ci mette di fronte a un'ambientazione futuristica in cui combattere per raggiungere l'unico mondo abitabile al termine di una catena di pianeti ostili.

La prima novità che si incontra quando si inizia una missione è la presenza di una sola risorsa, l'energia. Gestendola espanderemo e rafforzeremo il "perimetro" della nostra base, unica difesa contro il nemico.



■ Accumulando energia, riusciremo a espandere il "perimetro" fino a inglobare le basi nemiche.

Sempre amministrando al meglio l'energia, creeremo edifici e unità molto particolari, come quelle necessarie per modellare il terreno. In *Perimeter*, infatti, il "terraforming" è particolarmente importante, ma spianare una collina o creare un cratere necessita di tempo, unità adatte ed energia. La pianificazione di ogni mossa va quindi ponderata, considerando il "costo" che questa avrà in termini di risorse. Ovviamente, saremo in grado di costruire anche unità da combattimento, che ci aiuteranno a espandere il perimetro e a inglobare altre basi. L'innovazione più interessante, da questo punto di vista, riguarda la presenza iniziale di tre sole classi di unità, che potranno essere "fuse" per generare combinazioni più letali.



Perimeter prova a inserire elementi nuovi nel genere degli strategici in tempo reale: missione compiuta!

ANCORA BUDGET

Di seguito trovete elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

ATARI

NEI NEGOZI

Alone in the Dark	
The New Nightmare	€ 14,99
Deadly Dozen	€ 14,99
Desperados	€ 14,99
Discworld Noir	€ 14,99
Driver	€ 14,99
Gunship	€ 14,99
Ka-52 Teem Alligator	€ 14,99
Le Mans 24 Ore 1,5	€ 14,99
Starship Troopers	€ 14,99
The Wheel of Time	€ 14,99
Unreel Tournement	
Game of the Year Edition	€ 14,99
Stuart Little 2	€ 9,99
Unreal Tournament 2003	€ 19,99
Tez Wanted	€ 9,99
Grand Prix 4	€ 9,99
Civilization III Deluxe	€ 39,90
B-17 Flying Fortress	
The Mighty Eight	€ 9,99
Ralph il Lupo all'Attacco	€ 9,99
Tez Wanted	€ 9,99
Master of Orion	€ 9,99
Patrician 2	€ 9,99
Vietnem Line of Sight	€ 9,99
MS Pacman	€ 4,99
Hero X	€ 4,99
Edge of Chaos	€ 4,99
Atari '80 Classic Games	€ 4,99
Operation Blockade	€ 4,99
Dig Dug	€ 4,99
Moonbase Commender	€ 4,99
Unreal Tournament	€ 4,99
Unreal II The Awakening	€ 19,99
Enter the Matrix	€ 29,99

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esaurisca!

La parola ai LETTORI

L'angolo in cui far sentire la vostra voce su GMC! Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, inviate una e-mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (**Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le prove migliori. Non scrivete più di 800 caratteri e ricordate il voto espresso in scala decimale. La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti. I manoscritti non verranno restituiti.

■ Activision ■ Gen 04 ■ Voto 8

SECRET WEAPONS OVER NORMANDY

STATE cercando uno sparatutto diverso dal solito o una simulazione di volo non troppo realistica?

La risposta è una sola: *Secret Weapons Over Normandy*, dove vivrete le missioni di un pilota da caccia scelto per far parte di una squadra speciale, durante la Seconda Guerra Mondiale. Il gioco è ben strutturato.

Le missioni sono suddivise in obbiettivi primari, secondari e bonus. Riuscendo a completare il maggior numero di incarichi, si ottengono nuovi aerei e potenziamenti per migliorare il proprio velivolo. Nonostante sia presente un solo livello di difficoltà, ciò non incide sulla longevità, anche perché non è sempre facile completare tutti gli obiettivi della missione.

Grafica e sonoro sono ben caratterizzati e rendono l'esperienza più avvincente, soprattutto grazie ai numerosi temi musicali che accompagnano le diverse fasi delle sortite. Anche la giocabilità è buona. Si consiglia l'uso di un joystick.

Black Dog





Siamo di fronte a un buon prodotto, con delle ottime caratteristiche a in grado di offrire diverse ore di divertimento, sia a chi ama gli sparatutto, sia a chi è interessato alle simulazioni di volo. Consigliato a chiunque!

8

■ CDV ■ Ott 02 ■ Voto 7

DIVINE DIVINITY

CON *Divine Divinity* si è davanti a un buon GdR, che vi terrà impegnati per diversi giorni grazie a mappe enormi e a un numero di missioni realmente notevole.

L'ambientazione è abbastanza classica (Nani, Elfi e Orchi) e la trama finirà con l'incuriosirvi spingendovi a procedere. La grafica è 2D, ma comunque ben realizzata con alcuni livelli affascinanti, mentre i dungeon si somigliano un po' tutti. La giocabilità è ottima e immediata, in virtù della possibilità di assegnare armi, pozioni e abilità ai tasti F1-F10, così da essere prontamente selezionate senza bisogno di interrompere l'azione. L'elevatissimo numero di abilità consente una personalizzazione completa del personaggio, oltre alla gradita facoltà di "incrociare" le 3 classi: Guerriero, Mago e Survivor (una sorta di ladro).

È possibile, per esempio, scegliere il Guerriero, ma apprendere gli incantesimi, oppure avere un Mago arciere.

Domenico "Spooky" Tangredi





Ottima giocabilità a una notevole longevità suppliscono a una grafica non spettacolare. È apprezzabile per l'elevata interattività degli ambienti. GMC lo ha allegato al numero di agosto, con la patch di traduzione.

8

■ Rockstar ■ Lug 02 ■ Voto 8

GRAND THEFT AUTO III

LIBERTY City, ai giorni nostri. Ci troviamo senza un soldo e in un misero appartamento, pieni di odio e desiderio di vendetta verso la donna che ci ha tradito.

Così inizia la storia che ci vedrà impegnati contro le peggiori gang malavitose della città, tra sparatorie, rapine e corse in auto. *GTA 3* non è solo questo, ma è pura libertà d'azione. Non saremo obbligati a portare a termine le missioni, ma ci potremo divertire anche solo andando a zonzo senza meta, rubando auto e compiendo tutte quelle imprese che hanno fatto dire di tutto e di più sulla moralità (o forse, meglio, immoralità) di questo titolo.

Tecnicamente, *GTA 3* non ha nulla da invidiare alle realizzazioni sue contemporanee: grafica più che buona, sonoro eccellente e una fisica di guida che fa concorrenza ai migliori giochi di auto.

GTA 3 ha cambiato la filosofia videoludica, ponendo in primo piano la completa libertà dell'utente.

Elione





***Grand Theft Auto III* è un gioco rivoluzionario, nonostante le polemiche che ha suscitato. Ha messo al centro dell'esperienza videoludica la libertà totale del protagonista. Se non l'avete mai provato, vi siete persi qualcosa.**

9

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Silent Hunter III
GMC.Gorman
"In franchigia!"



Un certo GamesRadar
GMC.Kevorkian
"Senza laptop e corona!"



F.E.A.R.
BANNED.Neon
"Ho guardato negli occhi la paura!"



LEGO Star Wars
GMC.Homer
"Prima o poi i livelli e gli eroi finiscono!"



Madden NFL 06
GMC.Pettinato
"Randy Moss, prima o poi ti prendo!"

SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

■ LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Prova: Nov.04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05

Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.



2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Guida Completa:** Ott 04 ■ **Demo:** Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** DVD Ott 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 04 ■ **Demo:** DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY Dic 03 VOTO
Casa: Activision Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Mag 04/Apr 05 ■ **Demo:** Nov 03/Dic 03
Ci farà sentire parte di un gruppo di uomini impegnati a sopravvivere al dramma della II Guerra Mondiale

SIMULATORI DI CALCIO

■ LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 4
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Gen 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Gen 05

Spettacolo, tattica e libertà: *PES 4* perfeziona la sua formula e non teme confronti, né con il capitolo precedente, né con la concorrenza



2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nov 04
La serie FIFA ha dimostrato di essere maturata. PES domina ancora, ma la partita è combattuta

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di FIFA 2005

4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99
Casa: Gremlin Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Giu 99 ■ **Demo:** Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

■ LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01

Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.



2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Gioco completo:** Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Feb 04/DVD Nat 04
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
■ **Trucchi:** Giu 05 ■ **Demo:** Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!

SIMULATORI DI GUIDA

■ LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05

A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.



2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Gioco completo:** Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Lug 01 ■ **Demo:** Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

■ LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04

La formula vincente della serie Total War sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare.



2) BLACK & WHITE Apr 01
Casa: Electronic Arts Distributore: EA
■ **Soluzione:** Da Lug 01 a Nov 01 ■ **Demo:** Nessuno
Innovativo e geniale, questo titolo ci farà vestire i panni di una divinità. Non perdiamo l'occasione

3) WARCRAFT III Ago 02
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
■ **Guida:** Set 02/Ott 02 ■ **Demo:** Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

4) AGE OF MYTHOLOGY Nov 02
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
■ **Trucchi:** The Titans Feb 04 ■ **Demo:** Nat 02
La saga dei grandi imperi della Storia si colora di miti e leggende. Un titolo classico al meglio della sua forma

5) COMMANDOS 3 Nov 03
Casa: Eidos Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Feb 04 ■ **Demo:** Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich

STRATEGIA A TURNI

■ LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION III VERSIONE ITALIANA
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mag 02 Voto: 9
Guida: DVD di Set 02
Demo: DVD di Lug 03

Torna il gioco strategico più amato, con la possibilità di giocare in Rete e le epoche aggiuntive, grazie all'ultima espansione.



2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Set 02 ■ **Gioco completo:** BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
■ **Trucchi:** Mar 05 ■ **Gioco completo:** BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa: Atari Distributore: Atari
■ **Trucchi:** Nessuno ■ **Demo:** Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02
Casa: 3DO Distributore: Leader
■ **Trucchi:** Dic 02 ■ **Demo:** Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo

GESTIONALI

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 **Guida:** Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) GHOST MASTER Lug 03 VOTO 8
Casa Empire Distributore Leader
Trucchi Nessuno **Demo:** DVD Lug 03
Vestire i panni di un signore dei fantasmi, per scacciare gli umani dalle nostre sinistre dimore

4) FOOTBALL MANAGER 2005 Nat 04
Casa: Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** DVD Nat 04
Gli sviluppatori della serie Scudetto hanno cambiato editore, ma il loro gestionale resta insuperabile

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03
Casa. Take 2 Distributore Take Two Italia
Trucchi. Gen 04 **Gioco completo:** Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

1) LA SERIE DI MONKEY ISLAND
Casa: LucasArts Distributore: C.T.O.
Prova: Dic 97-Dic 00 Voto: 9
Soluzioni: Gen 98/Gen 01
Demo: Set 97/Dic 00

Pirati sanguinari, insidiosi trabocchetti, mappe perdute: una serie in quattro capitoli che vale tanti dobloni d'oro quanto pesa

LE PIETRE MILIARI: la saga di Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max

2) GRIM FANDANGO Ott 98
Casa. LucasArts Distributore. C.T.O.
Soluzione: Gen 99 **Demo:** Ott 98
Chi l'ha detto che l'aldilà è un mortorio? Viviamo le avventure di questo classico del genere

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00 VOTO 8
Casa Vivendi Distributore Vivendi
Soluzione Feb 00 **Gioco completo:** Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano col mito del Santo Graal. Un enigma per intenditori

4) THE LONGEST JOURNEY Nat 00
Casa. Funcom Distributore: 3D Planet
Soluzione: Feb 01/Mar 01 **Gioco completo:** Mar 04
Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata agli appassionati

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO
Casa THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 **Demo:** Nat 03
La terza dimensione e le sezioni "d'azione" danno, finalmente, profondità a un'avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

1) PRINCE OF PERSIA SPIRITO GUERRIERO
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Dic 04 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Dic 04/DVD Apr 05

Duelli e acrobazie spettacolari sono le chiavi di questo eccezionale gioco d'azione. Il Principe non è mai stato così bello e tenebroso.

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore. Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 **Demo:** Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po' più lunghe...

3) MAFIA Ott 02
Casa Take 2 Distributore: Take Two italia
Sol: Dic 02 Gen 03 **Gioco completo:** Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d'amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 05 **Demo:** Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO
Casa Eidos Distributore Leader
Guida: Set 04 **Demo:** Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Prova: Set 03 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

I cento anni del volo a motore e i venti della serie Flight Simulator non potevano essere festeggiati in maniera più ricca e affascinante!

LE PIETRE MILIARI: Red Baron, Gunship, Falcon 3.0, Aces of the Pacific

2) FALCON 4.0 Feb 99
Casa Microprose Distributore Leader
Patch: Apr 02/Ago 02 **Demo:** Feb 98
Il Falco è tornato a combattere, offrendoci una delle campagne dinamiche più articolate della storia

3) IL-2 FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
Patch: Lug 05 **Gioco completo:** Lug 05
Il migliore simulatore di volo sulla Seconda Guerra Mondiale, con nuovi aerei e campagne dinamiche

4) LOCK ON MODERN AIR COMBAT Gen 04
Casa Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi Nessuno **Demo:** Dic 03
Sei velivoli contemporanei su cui combattere nello scenario del Mar Nero, per l'erede di Flanker 2.5

5) B-17 FLYING FORTRESS Apr 01 VOTO 9
Casa Hasbro/Microprose Distributore. Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
Pilotiamo una fortezza volante B 17 e vestiamo i panni dei dieci membri dell'equipaggio. Anche in budget

GIOCHI DI RUOLO

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

LE PIETRE MILIARI: Gli Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master

2) MORROWIND Mag 03
Casa Bethesda Distributore Ubisoft
Sol: Set 02/ Ott 02 **Gioco c.+Bloodmoon:** Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02
Casa. Virgin Distributore Halifax
Trucchi Ago 00/Dic 01 **Patch in italiano:** Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa: LucasArts Distributore Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 **Demo:** Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente, anche se poco innovativo

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 **Demo** Nessuno **Trucchi:** Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A. in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC è ancora targato EA: la grafica è sempre convincente e l'Intelligenza Artificiale ha fatto passi da gigante

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96

2) NBA LIVE 2005 Gen 05
Casa EA Sports Distributore Leader
Trucchi: Mag 05 **Demo:** Nessuno
Ancora una volta, EA Sports offre agli appassionati il miglior basket per PC... e anche l'unico

3) NHL 2005 Nov 04 VOTO
Casa. EA Sports Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
L'annata 2005 dell hockey NHL su PC viene proposta da EA con alcune novità importanti.

4) TOP SPIN Dic 04
Casa Microsoft Distributore Atari
Trucchi Nessuno **Demo:** Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S UNDERGROUND 2 Dic 04 VOTO
Casa Activision Distributore Activision Italia
Trucchi Nessuno **Demo:** Nessuno
Il sogno di tutti i videogiocatori appassionati di skateboard: giocabilità e Story Mode d'eccezione

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) BATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ago 05
2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 **Demo:** Apr 04, DVD Dic 04
3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 **Demo:** Gen 00

GIOCHI DI RUOLO ONLINE

1) WORLD OF WARCRAFT Mar 05 VOTO
Casa Blizzard Distributore Vivendi
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
2) EVERQUEST II Gen 05
Casa Sony Online Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
3) GUILD WARS Lug 05 VOTO 8
Casa NCsoft Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO
Casa Sega Distributore C.T.O.
Trucchi: Nessuno **Demo:** Ott 97
2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi Feb 99 **Demo:** Nessuno
3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Gioco Completo:** GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 03
2) TONIC TROUBLE Dic 99
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno **Demo:** Gen 00
3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 **Demo:** Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nessuno
2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Apr 00
3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 **Demo:** Nessuno
2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno **Demo:** [illegible]
3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno **Demo:** Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

FUNGO113
Sparatutto in Soggettiva
1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Call of Duty
4. UT 2004
5. CounterStrike: Source

SACCAROSIO
Avventure Grafiche
1. Still Life
2. The Curse of Monkey Island
3. Syberia
4. Broken Sword 3
5. Gabriel Knight 3

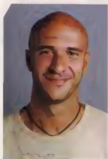
ADAMWARLOCK
Giochi di Ruolo
1. Baldur's Gate
2. Ultima VII
3. Gothic II
4. TES III Morrowind
5. Planescape: Torment

ROY BATTY
Sparatutto in Soggettiva
1. Half-Life 2
2. Far Cry
3. Call of Duty
4. Half-Life
5. The Chronicles of Riddick: Escape From Butcher Bay

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA
0331/452970
ATARI
02/937671
BLUE LABEL ENT.
02/45408713
BRYO
199443817
DDE
199106266
HALIFAX
02/413031
KOCH MEDIA
055/3247352
LEADER
0332/874111
MICROFORUM
06/33251274
MICROSOFT
02/703921
NEWAVE ITALIA
055/7326048
POWER UP
02/783674
VIVENDI
0332/870579
TAKE TWO ITALIA
0331/716000
UBI SOFT
02/4884711



Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

next LEVEL

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018
[GMC] - Half-Life2 - Deathmatch #1
213.140.8.218:27018

BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

BATTLEFIELD 2 DEMO
[GMC] - Battlefield 2 demo Server #1
213.140.8.217:16567
[GMC] - Battlefield 2 demo Server #2
213.140.8.218:16567

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

QuakeCon 2005

ANNO NUOVO, QCON NUOVO!

Frag all'ultimo sangue, sotto gli occhi di John Carmack!

È giunto il momento di divertirsi e, come ogni estate, nell'assolato Texas è arrivato il LAN party più divertente del mondo, il QuakeCon.

Completamente gratuita e gremita fino all'inverosimile, la manifestazione inventata da John Carmack e John Romero agli albori del multiplayer (nata come torneo di *Quake*, titolo che ha acceso la miccia dell'intero movimento netgaming mondiale) si è proposta quest'anno come la "Woodstock" delle LAN: quattro giorni di "Peace, Love & Rockets". Dall'11 al 14 agosto, 6.000 ragazzi provenienti da tutti gli stati della federazione americana si sono dati appuntamento in un mega stanzone del Gaylord Texan Resort, pronti a battagliare nelle arene di un qualsiasi gioco dotato di una modalità multiplayer.

Senza premi, ma con tanto agonismo, questi appassionati di FPS si sono sfidati sia con titoli molto popolari in Rete, sia con sparatutto di nicchia: c'erano i campioni che si allenavano e i neofiti che cercavano di carpirne i segreti. Quattro giorni di passione per questa kermesse videoludica, completamente patrocinati e seguiti da id Software che insieme a NVIDIA ha anche organizzato, in una sala attigua, alcuni tornei ufficiali e ben remunerati (si parlava di 150.000 dollari di montepremi). Queste infuocate battaglie sono state combattute – come potete immaginare – rigorosamente su titoli della casa texana (il nome della manifestazione è QuakeCon...), e hanno offerto un grande spettacolo sportivo, anche se *Doom3*, *Enemy Territory* e *Quake 3* non sono certo i titoli più giocati sulla Grande Rete.



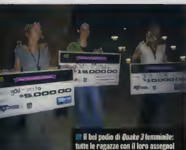
John Carmack è tornato a presenziare alla "sua" QuakeCon.

"È stata la prima QuakeCon cui hanno partecipato un considerevole numero di giocatori non americani"

Si è rivelata piuttosto interessante la "prima"" del torneo di *Quake 3* femminile, che al momento pare essere l'unico FPS "da duello" giocato dalle ragazze. Il podio è stato appannaggio di un solo clan. La più brava si è dimostrata essere l'americana g0d-Missy (ha portato a casa 15.000 dollari), seguita a ruota dalla canadese g0d-Ms.X (10.000 dollari) e dalla svedese g0d-trito (5.000 dollari). Inutile ribadire la bellezza delle nordiche "fanatiche" del mouse e del tappetino: come le connazionali Seules (il più famoso clan di *CounterStrike* svedese di cui abbiamo trattato sul numero 105 di GMC), Trito è risultata la più fotografata e intervistata della LAN. Probabilmente, aggiungiamo noi, è

CPL World Tour in Italia grazie a SMAU

In seguito alla cancellazione della tappa tedesca del CPL World Tour, gli organizzatori statunitensi sembravano rassegnati a provare la terza delusione (dopo i problemi climatici avuti in Turchia e i recenti divieti imposti dal Governo Cinese, con il rischio di far saltare la tappa orientale), che avrebbe compromesso a livello d'immagine l'intera organizzazione di questo evento itinerante. Non tutto il male viene per nuocere, però, soprattutto per il pubblico italiano, che ha visto sostituire Berlino con Milano in un recente annuncio "shock" sul sito ufficiale della CPL. Un accordo tra SMAU e Play.it (in veste di organizzatori, questa volta), seguito da moltissime riunioni con chi conta all'interno del direttivo americano, ha portato nella cornice della nota fiera milanese un evento che, forse, farà dimenticare l'incredibile SMAUILP dell'anno scorso. I campioni di *Painkiller*, e non solo, si ritroveranno dal 20 al 23 ottobre in Italia, portando per la prima volta un torneo di tale fama nella nostra penisola. Un'occasione forse unica, prima dei WCG 2006 previsti a Monza, per incontrare e osservare Fatal1ty, Voo e altri ancora mentre si sfidano per un montepremi di 100.000 dollari!



Il bel podio di *Quake 3* femminile: tutte le ragazze con il loro assegno!



Fatality stringe la mano a Rocketboy dopo essersi complimentato per il suo secondo posto.

anche stata quella cui più ragazzi hanno chiesto il numero di cellulare! È interessante notare come questa edizione della QuakeCon sia stata la prima cui hanno preso parte un considerevole numero di giocatori non americani.

La finale di *Doom3* è stata giocata, infatti, tra il cinese Rocketboy e lo svedese fnatic\\Gopher, ed è stata vinta da quest'ultimo, il quale si è portato a casa la bellezza di 25.000 dollari, mentre l'asiatico si è potuto consolare con la sempre ragguardevole cifra di 15.000 dollari. Il terzo posto è andato a un tedesco, a-L!slain3, che si è aggiudicato come premio di consolazione 10.000 dollari. *Wolfenstein: Enemy Territory* ha visto la vittoria di un clan proveniente dall'Estonia, i Check6 (si sono aggiudicati ben 35.000 dollari), che in una tiratissima finale hanno battuto 2 a 1 gli statunitensi United 5 (20.000 dollari di consolazione).

I tornei ufficiali hanno cercato di catalizzare l'attenzione di questa manifestazione, che ha dimostrato di essere molto più di un evento multiplayer. Sul palco principale della QuakeCon si sono avvicendate personalità di spicco nel mondo dei videogiochi, per presentare i loro prodotti o semplicemente per far sentire la propria voce. Importantissimo è stato il ritorno di John Carmack, che non presenziava al "suo" torneo da ben tre anni. Il genio di id ha rivolto il suo interesse verso i giochi multiplayer, delineando la scena di quello che sarà il netgaming del futuro, parlando delle console della nuova generazione (Xbox 360 e PlayStation 3) e dei giochi per cellulari.

Per la prima volta, il suo intervento è stato trasmesso sulla QuakeCon TV, un canale televisivo via Internet creato ad hoc, che ha seguito in modo dettagliato tutta la manifestazione e che si propone, in futuro, di spalleggiare iniziative simili con reportage esclusivi e anticipazioni clamorose.

Non poteva mancare all'appello Johnathan "Fatal1ty" Wendel, il giocatore più famoso e pagato al mondo, che ha presentato al pubblico una nuova linea di schede grafiche (griffate con il suo nickname) e che ha poi prestato la sua arte ludica a Tim Willits (id Software) e a Brian Raffel (Raven Software), per la prima dimostrazione al mondo di *Quake IV*, il titolo più atteso dai netgamer.

GIOCHI COMPUTER

Simone "Akira" Trimarchi

Sito di riferimento: www.quakecon.org

World Tour
LA RIVOLUZIONE

La CPL ha annunciato come sarà il prossimo World Tour.



Angel Munoz è il fondatore e presidente della CPL.

In una recente intervista, Angel Munoz, presidente della CyberAthlete Professional League, ha parlato di come sarà il prossimo World Tour, svelando anche alcune informazioni sui giochi scelti.

La prima differenza tra la nuova edizione e quella del 2005 (mancano all'appello ancora tre tappe, nello specifico Sheffield, Shanghai e Santiago del Cile) è la presenza di più titoli con cui sfidarsi. Sono stati selezionati un FPS per il "gioco di squadra" e uno per il classico "duello", mentre non è stato previsto alcun RTS, come invece qualche "gola profonda" continuava a insinuare. Gli americani ribadiscono il loro totale disinteresse verso i titoli strategici in tempo reale o quelli sportivi, ribaltando quella che è la concezione coreana (che, però, sta lentamente cambiando) sul netgaming, che ha fatto di *Starcraft: Brood War* e di *Warcraft III* degli sport "in tutto e per tutto".

Prima dell'annuncio, la crescente e ormai enorme comunità di *CounterStrike: Source* stava fremendo di entusiasmo, essendo praticamente certa che la scelta degli organizzatori del World Tour sarebbe ricaduta sul loro titolo "preferito". Così non è stato e, con immensa sorpresa di tutti gli addetti ai lavori, il "gioco di squadra" ufficiale del World Tour 2006 sarà *CounterStrike 1.6*, ovvero l'edizione vecchia, ma ancora giocatissima, dell'FPS tattico di Valve. Munoz ha spiegato che le motivazioni di tale scelta risiedono soprattutto nel fatto che i più grandi clan mondiali stanno ancora giocando al vecchio *CS*, snobbando la versione Source (basata, ovviamente, sull'omonimo motore grafico, quello di *Half-Life2*), che non si è dimostrata ancora stabile e ha evidenziato qualche bug di troppo, con il rischio di minare il corretto svolgimento di un torneo. È piuttosto singolare che, per un evento che verrà sicuramente seguito da televisioni e media, sia stato scelto un titolo con una grafica assolutamente "antiquata", solo perché i migliori giocatori sembrano preferirlo. Ciò è in controtendenza con il resto delle proposte e, come da tradizione, gli organizzatori di CPL si sono dimostrati attenti più alle esigenze dei giocatori che a quelle degli sponsor.

Peccato per la comunità italiana, che sta rifiorendo con il nuovo *CounterStrike: Source*, affollando continuamente i server nostrani (soprattutto quelli di GMC) con la nascita di tantissimi nuovi clan.

Sito di riferimento: www.cplworldtour.com

Mod per Rome: Total War

ROME: TOTAL REALISM 6.0

Alla ricerca della realtà storica, senza mezze misure!

- **Sviluppatore:** RTRM Team
- **Genere:** Strategia
- **Dimensioni:** 290 MB
- **Internet:** www.rometotalrealism.com

NEL DVD

QUANDO abbiamo recensito *Rome: Total War*, uno dei nei sottolineati nelle pagine di GMC era il realismo storico: Creative Assembly non ha mai fatto mistero che l'obiettivo del suo titolo fosse di divertire i giocatori, non di creare un documentario.

Un gruppo di appassionati, non appena uscì il titolo, si mise all'opera per trasformare questo capolavoro in uno strategico il più possibile accurato anche dal punto di vista storico. Inizialmente, le modifiche hanno riguardato gli errori o le incongruenze più appariscenti. Per esempio, il nome dell'attuale Spagna fu trasformato subito in penisola iberica; l'esercito egiziano, che rispetto al periodo storico preso in esame da *RTW* disponeva di truppe anacronistiche come i carri da battaglia (appartenenti al passato), venne modificato in modo da schierare armate simili a quelle dei macedoni (eredità della conquista alessandrina).

Con il tempo, il team di sviluppo di questo Mod ha modificato le caratteristiche di praticamente ogni unità, rendendo molto più realistica la velocità dei fanti rispetto ai cavalieri. Tali perfezionamenti riguardano anche truppe particolari e poco conosciute: giocando con i Seleucidi, per esempio, noterete una distinzione tra catafratti e Agema, oppure tra diversi tipi di opliti e di falangi.

Altre modifiche comprendono un'estensione inferiore dei territori di Roma (che ora ha solo una fazione, e non tre); il Senato non è più rappresentato dalla "provincia" di Roma; è stata aggiunta un'intera area a est, che include i territori, per esempio, dei Seleucidi e dei Sarmati; Cartagine è molto più potente e, storicamente, ha un controllo più esteso della penisola iberica. Aspettatevi anche cambiamenti nelle unità: gli arcieri occidentali sono molto deboli rispetto ai frombolieri, che però soffrono se paragonati agli arcieri dell'est.

Con la versione *6.0* di questo Mod sono state introdotte diverse migliorie che lo rendono apprezzabile anche per chi ha già provato la precedente incarnazione, la *5.2*. Purtroppo, i salvataggi non sono compatibili né con le versioni precedenti del Mod, né tantomeno con la versione "normale" di *Rome: Total War*.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

"Le modifiche riguardano gli errori e le incongruenze storiche più appariscenti"



INSTALLAZIONE

1 Per prima cosa, installate *Rome: TW* e la patch 1.2 (inclusa sul DVD di GMC).

2 Installate il Mod; attenzione, perché il programma di installazione "punta" alla directory della versione inglese (ovvero, Program Files invece di Programmi). Dovrete modificarla voi!

3 Prima di lanciare Rome, aprite il file **preferences.txt** nella directory principale di *Rome* (normalmente, **C:\Programmi\Activision\Rome - Total War**) con il Blocco note, cercate **FIRST_TIME_PLAY:TRUE** e modificate in **FIRST_TIME_PLAY:FALSE**. In questo modo, inizierete a giocare subito sia con i Romani, sia con qualsiasi altra fazione giocabile.

Attenzione!
Una volta installato il Mod, non potrete giocare più alla campagna imperiale originale, né al prologo. Per farlo, dovrete disinstallare *Rome: TW* e reinstallarlo.



Seleucidi e Galli si contendono il controllo dell'Anatolia. Le falangi sono davvero inarrestabili

VERDETTO



Uno dei migliori Mod per *Rome: TW*, dedicato a chi preferisce un taglio più storico e ancor più strategico. Purtroppo, è tutto in inglese.

PER CHI PREFERISCE IL FANTASY



Sempre sul DVD, troverete un altro Mod per *Rome: Total War* in grado di farvi giocare con alcune delle armate fantasy di "WarHammer". Installando il Mod *Warhammer: Total War*, combatterete delle battaglie (per ora, la campagna non è ancora pronta) con gli Alti Elfi, due eserciti imperiali (Altdorf e Middenheim) e Caos. Purtroppo, come per il *Total Realism*, l'installazione pregiudica il "normale" *Rome: Total War*, quindi dovrete installarlo in una copia della cartella del gioco, o disinstallare e reinstallare tutto per combattere di nuovo con la versione "originaria" di *RTW*. Per installare questo Mod, basta copiare il contenuto della cartella presente sul DVD di GMC (Dati\mod\RTW - Warhammer Total War v1.0) nella directory di *Rome: TW*, sovrascrivendo i file presenti.

Mod per Battlefield 1942

BATTLEFIELD: 40K

Benvenuti sui campi di battaglia del futuro.

- **Sviluppatore:** Battlefield 40k Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Dimensioni:** 137 MB
- **Internet:** www.battlefield40k.com

FUORI le vecchie jeep e quei "fragili baracconi" dei tank, dentro gli ultracorazzati Land Raider e le poderose moto sputafuoco Blackshadow. Ebbene sì, il futuro è finalmente qui: dopo lunga attesa, è pronta la prima versione giocabile del tanto desiderato *Warhammer 40K* Mod per *Battlefield 1942*. Per ora, sono disponibili solo due eserciti degli Space Marine: i Blood Angel e i Dark Templar, l'uno contro l'altro armati nello scenario apocalittico di tre arene multiplayer. L'equipaggiamento delle truppe ricalca, nelle funzionalità, quello delle classi originali di *BF 1942*, ma ovviamente risulta molto più devastante. L'assaltatore è ora armato di "heavy bolter" (un futuristico mitragliatore pesante), e il bazooka a disposizione delle unità anticarro è stato sostituito nientemeno che da un lanciarazzi con testate nucleari perforanti. Per eventuali corpo a corpo, invece, ecco la sempre pratica moto-spada.

Nelle prossime versioni del Mod verranno introdotte, inoltre, storiche razze come quelle degli Ork, Tau, Eldar e Necron. I campi di battaglia del futuro saranno ancora più affollati.


Una torretta, ma due cannoni. Così si moltiplicano la distruzione e il divertimento.

VERDETTO (3/5)

Un Mod futuristico dal radioso futuro. Nuove razze vi aspettano per conquistare le stelle del verdetto mancanti.

Mod per Max Payne 2

MI: A NEW DAWN

Per Max Payne non esiste una missione impossibile.

- **Sviluppatore:** Impossible Mod Force
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Dimensioni:** 276 MB
- **Internet:** http://newdawn.paynereactor.com

LENTI polarizzate e mosse inedite sono solo due delle gradite aggiunte che *Mission Impossible: A New Dawn* apporta al gameplay di *Max Payne 2*. Si tratta, infatti, di una Total Conversion di proporzioni epiche: nuovi livelli, musiche, dialoghi, armi e molto altro ancora.
L'agente segreto Ethan Hunt è sulle tracce di un gruppo di pericolosi terroristi, inclini alle minacce atomiche e batteriologiche. Fermarli è una missione (quasi) impossibile, che porta il nostro eroe da un capo all'altro del mondo, tra corse forsennate ed evocative sparatorie in slow-motion.

Per l'occasione, il protagonista sfoggia una tecnica inedita, che gli permette di concatenare in combinazioni mortali di colpi le mosse Bullet Time del *Max Payne 2* originale. Ciò gli consente, per esempio, di aprire il fuoco mentre si attorciglia nell'aria meglio di un ninja, il tutto senza versare una sola goccia di sudore.
Impossibile? No, semmai imperdibile!


A differenza di Tom Cruise nel film, nel Mod non serve un'imbracatura per farsi beffe della forza di gravità.

VERDETTO (4/5)

Una Total Conversion che fa l'impossibile: Ethan Hawk è addirittura più carismatico di Max Payne!

Mod per Fallout 2

SURVIVOR

Sopravvivere, a oltranza.

- **Sviluppatore:** lisac2k
- **Genere:** Gioco di ruolo single player
- **Dimensioni:** 5 MB
- **Internet:** http://survivor moddb.com

DIFFICILE trovare un Mod con un nome più azzeccato di questo. Il gioco di ruolo *Fallout 2* è, infatti, sopravvissuto alla scomparsa sia dell'editore Interplay, sia dello sviluppatore Black Isle, e i suoi fedelissimi fan continuano a sfornare Mod e a sognare un remake moderno.
Survivor si limita a correggere e migliorare l'originale in molti aspetti, dai dialoghi agli script comportamentali dei personaggi non giocanti, passando per i più piccoli bug nascosti nella programmazione delle missioni. Inoltre, il mondo di gioco risulta letteralmente costellato da armi di tipo e potenza diversa (tutte liberamente impiegabili) e da una miriade di oggetti utili.
Il bello è che tali e tante modifiche non inficiano, anzi esaltano il fascino unico del titolo originale, fedelmente ancorato a quell'apocalittica atmosfera post-nucleare che in *Survivor* sopravvive pressoché intatta.


Come nella realtà, in *Survivor* chi non sopravvive finisce così.


Survivor si limita a modificare, senza stravolgere, il classico *Fallout 2*.



VERDETTO (2/5)

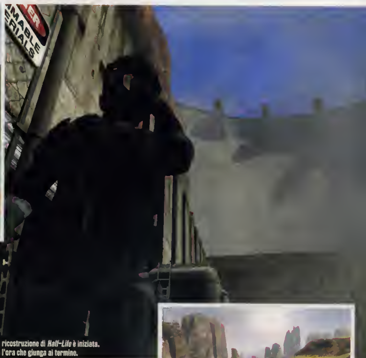
Survivor si accontenta di estendere ulteriormente la sopravvivenza del già longevo *Fallout 2*, con armi, dialoghi e script comportamentali.

Mod per Half-Life 2

BLACK MESA SOURCE

Il primo Half-Life sta per risorgere, nel vero senso della parola.





■ L'opera di ricostruzione di *Half-Life* è iniziata. Non vediamo l'ora che giunga ai termine.

- **Sviluppatore:** Black Mesa Source Team
- **Genere:** Sparatutto single player/multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 30%
- **Internet:** www.blackmesasource.com

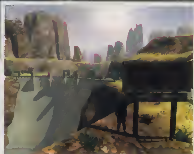
ANCHE un capolavoro può essere perfezionato. Ci riferiamo al Mod che ricostruirà l'*Half-Life* originale nella magnificenza del motore grafico Source. L'idea non è affatto nuova, visto che Valve stessa l'ha fatto per prima con *Half-Life: Source*, limitandosi però a una replica dell'originale, senza miglioramenti grafici essenziali. Ed è qui che entra in gioco *Black Mesa*.

Gli sviluppatori del Mod puntano a replicare fedelmente l'architettura del primo *Half-Life* single player, arricchendola però con nuove texture e dettagli inediti. Indimenticabili livelli come "Tensione Superficiale" torneranno a splendere grazie alla potenza di Source. Ma l'engine messo a punto da Valve offre al team di Black Mesa molto più di un potente editor grafico. La tentazione di espandere la storia originale è forte, ma per non fare il passo più lungo della gamba si è deciso di migliorare gli enigmi, piuttosto che sostituirli in toto. E molti altri sono i cambiamenti radicali che ci attendono, riguardanti soprattutto l'Intelligenza Artificiale. Sono già stati preparati 700 azioni e comportamenti per i nemici, inclusa la possibilità di scovare un giocatore troppo rumoroso dietro le porte, le pareti o nei condotti di ventilazione. Il responsabile del progetto John Headdon assicura che "i nemici saranno dotati di una I.A. che li farà pensare alla propria sopravvivenza, alla loro missione e al modo per sorprendere il giocatore."

"Un capolavoro può essere perfezionato"

Le creature mostruose saranno potenziate sulla falsariga dei loro cugini di *Half-Life 2*, ma l'arsenale per fronteggiarle rimarrà sostanzialmente invariato. Solo la 357 magnum e la fedele spranga di *HL 2* saranno importate, quindi niente caloriferi che volano sotto la spinta magnetica della Gravity Gun.

Gli sviluppatori vorrebbero includere anche un multiplayer cooperativo e il remake del deathmatch originale, ma tutto a suo tempo. Convertire uno dei giochi storici per PC nei sontuosi standard grafici attuali è già un progetto più che ambizioso, per il completamento del quale facciamo tutti il tifo più sfrenato. GIOCHI COMPUTER

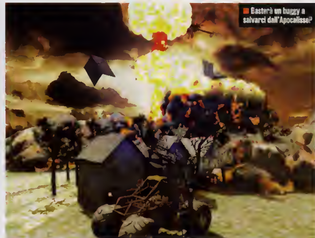




Mod per Battlefield 2

APOCALYPSE

Il fungo atomico è solo l'inizio...



Basterà un buggy a salvarci dall'Apocalisse?

- **Sviluppatore:** Apocalypse Team
- **Genere:** Sparatutto multiplayer
- **Percentuale di completamento:** 20%
- **Internet:** www.bfapocalypse.com

NON c'è niente come un olocausto nucleare per fornire agli sviluppatori di Mod carta bianca su cui creare in libertà. *Apocalypse* trasforma *Battlefield 2* in un mix esplosivo di furiose battaglie alla "Mad Max" tra città diroccate, deserti radioattivi e catacombe sotterranee.

Quattro fazioni guerriere, "fortunate" a scampare alle bombe, lottano l'una contro l'altra per la sopravvivenza, differenziandosi per armi, veicoli e caratteristiche tattiche. I Reavers, per esempio, sono un feroce gruppo di predatori motorizzati, pronti a piombare sulla preda come avvoltoi con le loro sanguinarie armi improvvisate. Loro rivali sono i Remnants, uno strano ibrido tra i corpi di polizia, vigili del fuoco e postini, dotati per le scorribande di armi tanto strane quanto letali, come insospettabili lettere esplosive. I Damned sono, invece, zombi che cacciano in branco, attaccando gli avversari con un arsenale di lame e armi da corpo a corpo. Infine, i Keepers sono una setta di scienziati pazzi bio-potenziati, che credono che l'apocalisse gli dia il diritto di purificare l'umanità dalle razze "inferiori".



Il team di sviluppo di *Apocalypse* sta pensando a battaglie 4 contro 4, ma per ora conferma solo la classica modalità Conquest di *Battlefield*. Tra i livelli di gioco, Ground Zero è il più impressionante, con i Remnants e i Reavers che si sfidano a bordo di moto d'acqua tra le rovine inondate di New York. Modalità alternative includono combattimenti tra veicoli alla *Demolition Derby* e perfino arene per sanguinarie esibizioni gladiatorie. In fondo, l'Apocalisse non è poi così male...

GIOCHI COMPUTER

Mod per Doom 3

DARK MOD

Piccoli ladri crescono.

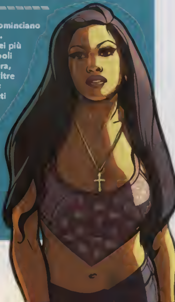
- **Sviluppatore:** The Dark Mod Team
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Percentuale di completamento:** 40%
- **Internet:** www.mindplaces.com/darkmod

QUESTO non è un semplice Mod, ma rischia piuttosto di diventare una vera e propria comunità di gioco. Una total conversion per *Doom 3* sulla falsariga del furtivo *Thief* è in via di sviluppo, ma il team di *Dark Mod* si è prima di tutto premurato di progettare un editor che permetta ai fan di creare le proprie missioni.

Saranno ripresi elementi caratteristici della serie *Thief*, come la visuale in soggettiva e i vari tipi di frecce, calati però in scenari di gioco decisamente più moderni. Il team conta di creare sei livelli single player, ma l'uscita del tool di sviluppo promette un diluvio di mappe da parte degli appassionati più intraprendenti.

Mod per GTA: San Andreas

GTA: GB



I Mod per San Andreas cominciano a spuntare come funghi. *GTA: Great Britain* è uno dei più promettenti, con le metropoli originali sostituite da Londra, Birmingham e Leeds e gli oltre 200 veicoli di *San Andreas* rimpiazzati dagli equivalenti inglesi.

Al momento, il Mod è portato avanti da un unico appassionato, ma può vantare più di 120 mezzi già pronti, così come le mappe stradali delle tre città. È prevista una trama single player sviluppata attraverso una serie di missioni e molto di più, man mano che il team si allargherà.

Mod per Half-Life 2

DAY OF DEFEAT SOURCE

Torna la Seconda Guerra Mondiale, là dove era iniziata…

- **Sviluppatore:** Valve
- **Genere:** Sparatutto a squadre
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** www.dayofdefeat.com

COME sapranno i "veri" appassionati di sparatutto a squadre, prima di *Battlefield 1942* e *Wolfenstein: Enemy Territory*, il gioco che ha messo di fronte un plotone alleato e uno tedesco è stato *Day of Defeat*, una Total Conversion per *Half-Life* davvero splendida. Già all'uscita di *HL 2*, Valve ne aveva annunciato la versione Source (esattamente come per *CounterStrike*) e, durante una recente visita negli uffici di Seattle, il fortunato inviato di GMC ha verificato lo stato dei lavori.

GMC_Neon ha potuto collaudare tre delle sei mappe previste per la versione finale di *DOD: Source*, ovvero l'italianissima Anzio, Avalanche e Flash, giocando contro Doug Lombardi e il team responsabile del progetto, che comprende la maggior parte degli appassionati che crearono il primo *DOD*.

Le mappe sono praticamente complete e il risultato è molto piacevole. Fedeli al progetto originale, i programmatori hanno creato un port praticamente identico al *DOD* per il primo *HL*, modificando solo leggermente l'armamentario delle sei classi ora disponibili. Per esempio, il fuciliere è votato al combattimento a distanza, dato che può utilizzare "l'iron sight" per colpire i nemici con una precisione devastante, ed è in grado di impiegare il proprio Garand per lanciare due granate a distanza, che esplodono dopo qualche rimbalzo e non a contatto.

Le piacevolezze del motore grafico di *HL 2* si vedono e si sentono, soprattutto: la grafica vanta un notevole miglioramento, così come l'eccellente sistema sonoro, un po' come in *CS: Source*. Il motore fisico fa del suo meglio per far saltare in aria soldati alleati e nemici, così come per muovere qualche elemento del background – in questo caso, si nota qualche oggetto in più rispetto alle mappe di *CS: Source*.

Un'eccellente innovazione è costituita dalla mappa, che ora mostra il "tragitto" compiuto da ogni giocatore alleato, in modo che i partecipanti, appena effettuato il respawn, sappiano dove è andato il grosso delle truppe. Al momento in cui leggerete queste pagine, *DOD: Source* dovrebbe essere disponibile in versione "beta test" o addirittura in quella finale. Chi ha acquistato la versione Silver o Gold di *HL 2* potrà scaricarlo e giocarvi gratuitamente. Per gli altri, Valve pensa a un costo non superiore ai 15 euro. GIOCHI COMPUTER

"*Lost Coast* è un modo giocabile di mostrare l'evoluzione della tecnologia" – D. Lombardi, Valve







La grafica è davvero spettacolare!

Mod per Half-Life 2

THE LOST COAST

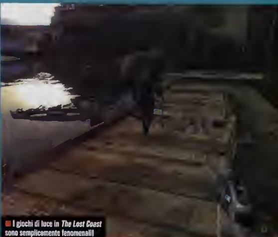
L'HDR è arrivato!

- **Sviluppatore:** Valve
- **Genere:** Sparatutto
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** www.steampowered.com

NEL tentativo di migliorare un capolavoro, Valve sta ultimando anche il livello *The Lost Coast* per *HL 2*, un piccolo "extra" che sfrutterà le capacità avanzate delle schede 3D più recenti.

In questo livello, che secondo la leggenda era già previsto per *HL 2*, Gordon Freeman dovrà affrontare una scogliera e una chiesa in rovina piena di nemici e di texture in altissima risoluzione, ricoperta di bump e normal map a profusione e, soprattutto, con il tanto sospirato HDR, in grado di simulare le proprietà della luce in maniera sorprendentemente verosimile. Il livello è da intendersi come un "divertissement" di circa 10-15 minuti e, dal punto di vista grafico, lascia a bocca aperta (gli affreschi nella chiesa bizantina sono davvero allucinanti).

The Lost Coast dovrebbe essere pronto per il download gratuito per tutti i possessori di *HL 2* al momento in cui leggerete queste pagine.



I giochi di luce in *The Lost Coast* sono semplicemente fenomenali!



GMC_Neon e Doug Lombardi all'assalto delle posizioni dei "crucchi"!

Crea una mappa per

SPLINTER CELL: CHAOS THEORY

Aiutiamo Sam Fisher nella costruzione di una mappa di gioco per il multiplayer.

QUANTO CI SI IMPIEGA?

Livello di difficoltà: Media
Tempo di completamento: 30-45 minuti

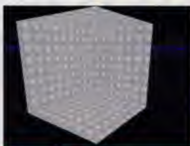
COSA SERVE?

- Una copia di *Splinter Cell: Chaos Theory*
- L'editor di *Splinter Cell: Chaos Theory* (file **ChaosTheory_Editor.exe**), installato con il gioco, nella directory Versus\System, oppure reperibile nel DVD allegato a GMC di giugno 2005.
- La mappa finita come riferimento (file **demo.sdc**), presente sul **DVD di GMC di questo mese**, in **Dati\Mod\Next Level – Splinter Cell Chaos Theory**.

RISORSE

- *Splinter Cell: Chaos Theory* utilizza l'Unreal Engine, quindi: **www.planetunreal.com** (in inglese)
- Informazioni sulla creazione di livelli con l'Unreal Engine: **http://unreal.gamedesign.net** (in inglese)
- Alcuni eccellenti tutorial per l'Unreal editor: **http://angelmapper.com** (in inglese)
- Un sito di modellazione 3D: **www.3Dbuzz.com** (in inglese)

ATTENZIONE!
Dopo un eventuale crash dell'editor, i salvataggi automatici possono essere recuperati nella cartella **Versus\Packages\MapsEd**.



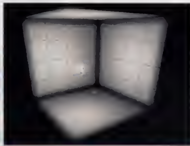
PREPARAZIONE

1 Le quattro finestre dell'editor UnrealED ci permettono di esaminare la nostra mappa da più punti di vista. Inizialmente, scegliamo l'opzione Dynamic Light per visualizzare il livello in tre dimensioni. Cominciamo attivando l'icona **Cube Builder**, quindi inserendo il valore **512** per le tre dimensioni della prima stanza e, infine, cliccando sul pulsante **Subtract** per creare la locazione.



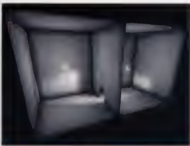
AGGIUNGERE LE TEXTURE

2 Stanza piuttosto anonima, vero? Ravviviamola un po' utilizzando il Texture Browser. Andiamo su **File > Open** e selezioniamo il pacchetto chiamato **TSP01_TXT**. Nel Submenu scegliamo **BSP** e cerchiamo nella finestra la texture chiamata **TSP_flatpanel**. Clicchiamoci sopra e applichiamola alla nostra stanza in 3D semplicemente tenendo premuto **Alt** e cliccando sulle varie pareti.



AGGIUNGERE LE LUCI

3 Clicchiamo con il tasto destro nella stanza e attiviamo l'icona **Add Light Here**. Premiamo **F8** per richiamare la finestra **Build Options**. Tutto è già settato correttamente, quindi limitiamoci a cliccare sul bottone **Build**. Una volta processato l'ordine, notiamo che l'editor visualizza una fonte luminosa. Clicchiamo con il tasto destro sul pavimento e selezioniamo **Play Map Here** per fare un giretto nella stanza.



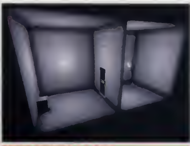
ESPANDERE LA MAPPA

4 Selezioniamo la visuale **Top**, clicchiamo con il tasto destro sui bordi della stanza già creata e scegliamo l'opzione **Duplicate**. Quindi premiamo **Ctrl** e trasciniamo la stanza duplicata a sinistra della prima, lasciando tra le due lo spazio di un'unità. Clicchiamo con il tasto destro su **Cube Builder** e inseriamo **235 (Height)**, **16 (Width)** e **128 (Breadth)**. Posizioniamo l'oggetto tra le due stanze e selezioniamo **Subtract** per creare una porta.



AGGIUNGERE OGGETTI

5 Aggiungiamo una fonte luminosa anche nella seconda stanza, premiamo **F8** per renderizzarne l'effetto, quindi apriamo lo **StaticMesh Browser** e selezioniamo il file **TSP01_STM.usx**. Nel Submenu selezioniamo **Objects** e scorriamo la lista fino a trovare il file **tsp3_table**. Clicchiamo con il tasto destro nella seconda stanza e selezioniamo **Add StaticMesh TSP01_STM.Object.tsp03_table**, quindi posizioniamo il tavolo tenendo premuto **Ctrl**.



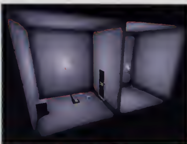
COME APRIRE LA PORTA

6 Apriamo lo **Staticmesh Browser** e nel Submenu selezioniamo **Doors**. Clicchiamo su **TSP_door_01**, poi con il tasto destro nella seconda stanza e scegliamo **Add StaticMesh TSP01.Doors.TSP_door_01**. Selezioniamo l'**Add Mover Brush** per creare una porta capace di aprirsi (**Mover**). I Mover sono attivati da certi **Event**. Selezioniamo la porta vecchia, eliminiamola con **Canc** e rimpiazziamola con il **Mover** appena creato.



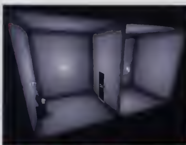
QUANDO APRIRE LA PORTA

7 Selezioniamo **Actor/Presence Trigger** nel **Actor Classes Browser**. Clicchiamo con il destro per il **Presence Trigger** sulla mappa. Premiamo **F4**, clicchiamo su **Events** e inseriamo **OpenDoor01**, mentre in quello **SPresence Trigger** settiamo **DetectedClass** su **SbasePawn**. Trasciniamo con **Ctrl** l'icona sulla porta, selezioniamola, premiamo **F4** e inseriamo il tag **OpenDoor01** in Events. In **Mover** e settiamo **KeyNum** su **1**, spostiamo la porta nella parete e ri-settiamo **KeyNum** su **0**.



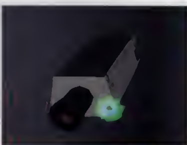
AGGIUNGERE GLI OBIETTIVI

8 Apriamo **Actor Classes Browser**, quindi **Actors > SBasicGamePlayObject > SGamePlayObject > SObjectiveTrigger**. Selezioniamo l'opzione **ScomputerObjectiveTrigger**, clicchiamo con il destro in un punto della seconda stanza e scegliamo **Add SComputerObjective Trigger Here**. Apriamo l'Actor Browser e aggiungiamo le icone **SObjective** e **SMission** sulla mappa.



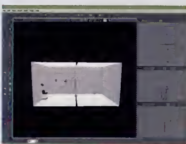
COLLEGARE GLI OBIETTIVI

9 Selezioniamo **SObjective Actor**, premiamo **F4**, scegliamo **Trigger** nel menu **Objective** e clicchiamo su **Add**. Nella casella di testo così aperta, inseriamo il nome del nostro **SComputerObjectiveTrigger**. Selezioniamo sulla mappa **SMission** e premiamo **F4**. Nel menu **Objective** selezioniamo **Objectives** e clicchiamo su **Add**, inserendo il nome del nostro **SObjective Actor**. Infine, settiamo **Minimum Objective** su **1** e **GameMode** su **GM_Multi**.



AGGIUNGERE UNA TELECAMERA

10 In **Actor Class Browser** selezioniamo **Actor > SBasicGamePlayObject > SCamera**. Clicchiamo con il destro su una parete nella stanza del PC e aggiungiamo la **SCamera**. Premiamo **F4** e settiamo i parametri: **Autowall Support** su **True**, **Detection Delay** su **0**, **VisibilityConeAngle** su **50** e **VisibilityMaxDistance** su **3000**. In **Events** inseriamo **camera_alarm_1** in tag. Clic sul **Camera Movement Button** e mettiamo (**Ctrl**) la telecamera in un angolo, diretta verso il PC.



AGGIUNGERE UN ALLARME

11 In **Actor Class Browser** selezioniamo **Actor/SAlarm**. Posizioniamo l'icona **SAlarm** vicino alla telecamera e premiamo **F4**. Selezioniamo **ObjectiveTriggerToLock** e clicchiamo su **Add**. Inseriamo come testo il nome dell'SComputerObjectiveTrigger. Settiamo **MessagePriority** su **2** e **Duration** su **10**. Inseriamo un nome in **AlarmName**, e nel menu **Eventi** mettiamo **alarm_1** come tag. Clicchiamo sulla telecamera, premiamo **F4** e in **Events** settiamo **Event su alarm_1**.



DEFINIRE LA MAPPA

12 Con il tasto destro selezioniamo **Map Settings** e apriamo **SMapSettings**. Riassumiamo l'obiettivo per i mercenari in **ExpliMapInBriefSentry** e quello per le spie in **ExpliMapInBriefSpy**. Descriviamo la missione in **LegendMap** e nominiamola in **MapName**. Selezioniamo **Modes**, poi **Add**, settiamo **GameMode** su **GM_Multi**, **Respawn Time** su **10**, **ScoreLimit** su **1**, **SentriesLives** su **3**, **SpyLives** su **4** e **TimeLimit** su **10**. Clic su **Build All** ed ecco la mappa nel Versus Mode.

Mini-Mod
I RIFORZI STANNO ARRIVANDO!

Ottimizzare Battlefield 2!

La fiorente comunità che supporta il nuovo gioco firmato dai D.I.C.E. sta lavorando alacremente per proporre Mod e per convertire quelli finora usciti per gli altri episodi della serie *Battlefield*. Mentre i modder si stanno dilettando con il codice di *BF 2*, noi di Next Level siamo in trepidante attesa di qualche conversione totale, come nel caso dello straordinario *Desert Combat* per *Battlefield 1942*. Nel frattempo, vi presentiamo una lista di mini-Mod e aggiustamenti assolutamente da provare.

MOD	A COSA SERVE
 **64 Bot**	Volete giocare partite in single player con un numero superiore di avversari computerizzati? Con questo file (scaricabile dal sito **http://battlefield2.filefront.com**) è possibile portare il numero dei bot da 16 fino a 64. Se non si possiede un PC dell'ultima generazione, quest'operazione rallenterà molto la velocità complessiva di *BF 2*.
 **Battlefield 2 Mod Toolkit**	Il primo editor ufficiale per *Battlefield 2* è stato realizzato direttamente dai ragazzi di D.I.C.E. e lo potete trovare sul DVD allegato questo mese all'omonima versione di GMC (o all'indirizzo **http://battlefield2.filefront.com**). Il programma permetterà a tutti i modder di modificare mappe, grafica e molto altro.
 **WCC CO-OP v0.3**	Volete giocare con un amico nella modalità single player? Con il *WCC Co-op Mod* il sogno diventa realtà: è possibile giocare con più amici nella campagna per giocatore singolo. Il file lo trovate nel DVD di GMC oppure su **http://battlefield2.filefront.com**
 **Realism v3.0**	Non siete soddisfatti del realismo di *BattleField 2*? Vi consigliamo di scaricare questo mini-Mod (**http://battlefield2.filefront.com**), che vi permetterà di cambiare la potenza di fuoco, i danni procurati dalle armi e molto altro.
 **Mercenaries v2.8**	Trattasi di un famoso Mod per la serie *Battlefield*, che apporta una serie di migliorie e aggiustamenti all'ultimo sparatutto di D.I.C.E. Anche questo file lo trovate sul DVD allegato a GMC di questo mese, oppure all'indirizzo **http://battlefield2.filefront.com**

I CONTRIBUITI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

Giocato in multiplayer

STARCRAFT: BROOD WAR

La chimera del gioco con longevità infinita è divenuta realtà!

UNO SPETTACOLO INCREDIBILE

I numeri di *Starcraft* fanno paura. In Corea del Sud è nato un canale televisivo via cavo, Ongamenet, che per anni ha organizzato dei campionati tra i più famosi giocatori nazionali, trasmettendoli in diretta con tanto di commentatori. Una passione così forte non poteva rimanere invisibile anche al governo di Seoul, che ha inserito il titolo Blizzard nella lista degli sport, parificandolo, per esempio, al tiro al piattello. Non solo. Le grandi finali organizzate all'interno di palazzetti dello sport hanno visto la presenza anche di 10.000 spettatori paganti (oltre ad avere la copertura del suddetto network). Il più grande campione che questo gioco abbia conosciuto, il Terran SlayerS'Boxer', è diventato un idolo delle folle. Dopo aver vinto due WCG, è stato scritturato come attore in uno spot televisivo e veniva spesso fotografato dei giornali di gossip accompagnato da fantastiche modelle. Alla fine, ha messo la sua esperienza al servizio delle nuove leve e ha persino scritto un libro diventato un best-seller: "The Dropship of Boxer", dove spiega le sue tattiche di gioco. Tra queste, il suo famoso drop – un attacco portato con una nave da trasporto che lancia due carri armati e ha la possibilità di riprenderli in seno quando sono feriti – da cui l'opera ha preso il nome.

- **Casa:** Blizzard
- **Sviluppatore:** Blizzard
- **Distributore:** Leader
- **Provato su:** Mag 98 8
- **Allegato a:** GMC Gen 04
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** Pentium 200, 32 MB RAM, scheda grafica compatibile DirectX, connessione a Internet

NESSUNO si poteva aspettare che un gioco pubblicato nel 1998 resistesse a sei anni di eventi e tornei, continuando a conquistare giocatori anche nel 2005.

È il caso di quello che – con tutta probabilità – rimarrà il miglior RTS della storia: stiamo parlando del meraviglioso *Starcraft* con l'espansione *Brood War*. Forte di un bilanciamento di razze e di mappe che è passato attraverso decine di patch e migliaia di tornei, il titolo di Blizzard risulta ancora oggi uno dei giochi più amati dagli appassionati di netgaming. Il merito di tutto questo interesse è da attribuire ai giocatori coreani, i quali ne hanno alimentato il fuoco con le loro "Olimpiadi dei Videogiochi" (World Cyber Games), che ormai da cinque anni propongono un torneo di questo incredibile strategico.

Le sfide tra Protoss, Terran e Zerg continuano a essere seguite e vissute da migliaia di fan sparsi per il globo. In Italia la situazione è quasi incredibile: tuttora, *Starcraft* e la sua espansione *Brood War* hanno più seguito della serie *Warcraft*; la stessa cosa accade nei tornei. Addirittura, moltissimi giocatori che erano passati all'ambientazione fantasy di Blizzard sono ritornati "all'ovile" dopo solo qualche giorno: la "presenza" degli eroi e le poche unità controllabili hanno fatto storcere il naso a molti appassionati.

Consideriamo che Blizzard ha sempre aggiornato costantemente il proprio capolavoro e anche questo aspetto ha contribuito al notevole successo della serie. È importante che i giocatori non si sentano abbandonati, com'è successo alla community dell'ottimo *WarHammer 40.000: Down of War* che si è assottigliata sempre di più dato lo scarso numero di patch e di aggiornamenti pubblicati.

Il successo di *Brood War*, però, è da ricercare soprattutto nella sua struttura di gioco: per esempio, la presenza di unità invisibili che attaccano rende l'approccio sempre differente e creativo. Siamo di fronte alla chimera del gioco "eterno"? Solo il tempo ce lo potrà confermare, ma forse, quest'utopia è già divenuta realtà, nelle sconfinate distese erbose di Aiur.



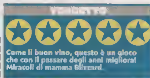
Medici e marine sono micidiali se usati in combinazione.

Un Mod con le unità di "Star Wars" all'interno nel mondo di Starcraft.



Il campo di stasi del Corsaro rende inutili le difese fisse.

"Il merito di questo interesse è da attribuire ai giocatori coreani"



Come il buon vino, questo è un gioco che con il passare degli anni migliora! Miracoli di mamma Blizzard.

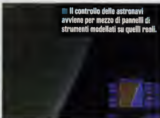
Mondi virtuali

QUATTRO PASSI NELLO SPAZIO

Orbiter è un simulatore totalmente gratuito, che permette di pilotare veicoli spaziali veri e verosimili verso l'orbita terrestre... e oltre.



Potremo simulare le delicate procedure di attracco alla Stazione Spaziale internazionale.



Il controllo delle astronavi avviene per mezzo di pannelli di strumenti modellati su quelli reali.

CHI è appassionato di simulazione da molto tempo ricorderà *Microsoft Space Simulator*, un titolo prodotto dagli sviluppatori di *Flight Simulator* dedicato al volo "scientifico" nello spazio. Niente alieni, rispetto rigoroso per le leggi della fisica e l'emozione di provare in prima persona le esperienze dei veri astronauti.

Orbiter (creato da Martin Schweiger e scaricabile gratuitamente da **www.medphys.ucl.ac.uk/~martins/orbit/orbit.html**) è l'erede morale di quel titolo; un simulatore dedicato principalmente allo Space Shuttle, ma che include anche il futuristico Delta-Glider (un mezzo che, un giorno, potrebbe consentirci di viaggiare per il sistema solare), oltre a una costellazione di oggetti orbitali quali satelliti, la stazione spaziale russa Mir, il telescopio Hubble e la Stazione Spaziale Internazionale (ISS).

Accompagnato da un corposo manuale e da dozzine di scenari che ricostruiscono situazioni reali e ipotetiche (da una completa missione dello Shuttle a una traversata Terra-Luna), *Orbiter* è, non esitiamo a dirlo, il sogno di ogni appassionato di esplorazione spaziale. La curva di apprendimento è ripida, in quanto il programma non fa alcuna concessione alla giocabilità, concentrandosi sulla simulazione di una delle attività più emozionanti, ma anche complesse, dell'avventura umana.

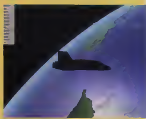
Gli strumenti di bordo simulano quelli reali, con numerosi pannelli che forniscono le indicazioni necessarie per manovrare a gravità zero, impiegare gli ausili di navigazione a Terra e sfruttare nel modo migliore la scarsissima quantità di combustibile che i velivoli spaziali veri possono imbarcare. Il programma, inoltre, tiene conto di fattori quali le quasi impercettibili variazioni nell'attrazione gravitazionale dei pianeti in base alla posizione relativa della navicella rispetto all'asse di rotazione, o del mutare di peso della navicella stessa man mano che il combustibile viene consumato. Fortunatamente, tra gli aspetti simulati ci sono anche i computer che assistono gli astronauti durante i loro viaggi, automatizzando molte funzioni di navigazione.

Orbiter è stato sviluppato con un'architettura "aperta" esplicitamente pensata per la creazione di add on - un'iniziativa che ha già riscosso notevole successo. Sia che desideriamo ripetere le gloriose imprese del programma Apollo negli Anni '60, sia che vogliamo provare a raggiungere Giove su un'astronave simile al Discovery di "2001: Odissea Nello Spazio", *Orbiter* è il programma che fa per noi!

INSIEME TRA LE STELLE

Non è difficile immaginare come intorno a *Orbiter* sia nata una piccola, ma produttiva, comunità Internet. Gli appassionati si sono concentrati soprattutto su espansioni per il gioco che consentono di volare con altri mezzi e di ricostruire missioni spaziali storiche e ipotetiche. I punti di partenza per chi desidera contattare tale comunità (tutti i siti consigliati sono in lingua inglese) sono la pagina di Wikipedia dedicata al gioco, che ne sintetizza le caratteristiche più importanti (http://en.wikipedia.org/wiki/Orbiter_(28sim)) e la OrbiterWiki (http://orbwiki.cutebits.info/wiki/Main_Page); quest'ultima è una dettagliata guida online ipertestuale stracolma di notizie, tutorial, curiosità e ulteriori link. SpaceSimMods (www.spacesimmods.com/index.asp) è una delle pagine cui si può accedere; presenta una notevole collezione di Mod per *Orbiter* che, oltre ad aggiungere mezzi spaziali "classici" (come lo sfortunato shuttle Columbia e la sonda lunare Ranger 7), consentono di volare su aerei sperimentali o ad alte prestazioni quali l'SR-71 e l'X-15. Non mancano miglioramenti grafici per il gioco e, tra questi, si segnala una dettagliata ricostruzione del paesaggio di Tranquillity Base, la regione della Luna dove gli astronauti dell'Apollo 11 compirono la prima passeggiata dell'uomo su un altro corpo celeste.

Requisiti per il volo



I requisiti di sistema per *Orbiter* sono alquanto modesti: il programma gira sotto Windows 95/98/2000/ME e XP, e richiede come minimo un PIII 300 MHz, 128 MB RAM, una scheda grafica 3D con 16 MB RAM e 60 MB liberi su HD. Dal sito ufficiale e da quelli affiliati si possono scaricare dei Mod che migliorano radicalmente la qualità della grafica, innalzando tali requisiti. Il nostro consiglio per godere il gioco al meglio è un P4 1,5 GHz e una scheda grafica 3D con 32 MB RAM. In ogni caso, dal pannello di controllo del gioco è consentito aumentare e diminuire a piacimento il livello di dettaglio, fino a ottenere una configurazione ottimale per il proprio computer.

COPPIE DI MESTIERI

Due sono i lavori principali che un personaggio di *WoW* è in grado di intraprendere. Pur potendo contare sull'eventuale aiuto dei compagni di gilda (o, in generale, su quello degli altri giocatori), è bene che ciascun avventuriero scelga i propri lavori in modo da usufruire dell'uno per agevolare l'altro. Per esempio, per un alchimista (cioè chi ha scelto l'abilità Alchemy) risulta fondamentale saper raccogliere erbe (Herbalism) da mescolare per preparare pozioni. Allo stesso modo, chi lavora le pelli (Leatherworking) avrà meno grattacapi se sarà in grado di procurarsele da solo, scuoiando animali (Skinning). Un sarto (Tailoring) potrà cucirsi autonomamente abiti magici per poi disincantarli, e ottenere così essenze mistiche da utilizzare per incantare nuovi oggetti (Enchanting). Infine, un avventuriero che desiderasse forgiare armi o pezzi di corazza (Blacksmithing) difficilmente troverà i materiali adatti al suo scopo se non estraendoli da appositi giacimenti minerari, peraltro utili anche a un ingegnere (Engineering). È consigliabile, tuttavia, scegliere due belle abilità di raccolta a chi non avesse alcuna intenzione di fare carriera come artigiano. Utilizzando le abilità Skinning e Mining, per esempio, si raggranellano un bel po' di soldi semplicemente raccogliendo e rivendendo pelli e minerali.

World of Warcraft

WARCRAFT CHRONICLES

Il viaggio alla scoperta di World of Warcraft *prosegue, sotto la guida del Non Morto Ualone e di sua figlia Faida.*



Assegnare ogni singolo Talent Point rappresenta, per un personaggio di *WoW*, una decisione molto importante.



Una sacerdotessa specializzata nella magia Shadow potrebbe non essere l'ideale per curare i compagni d'avventura nei dungeon più pericolosi.

NE parlavo qualche giorno fa con il mio (ex) amico Triod, un Orco Warlock che ha abbandonato il suo vecchio gruppo di avventurieri quando la guerra su Azeroth ha cominciato a infuriare: la scelta dei talenti per un personaggio di *World of Warcraft* è un fatto delicato.

Ciascuna classe (Warrior, Mage, Rogue, eccetera) è interpretabile seguendo tre diverse filosofie.

Generalmente, a causa del limitato numero di Talent Points (TP, punti da spendere nell'acquisizione di talenti) che ogni personaggio ha a disposizione nel corso della sua carriera, solo una di queste tre filosofie può essere realmente approfondita.

Altrimenti, è consentito distribuire i TP tra tutte le specializzazioni disponibili, ma senza acquisire talenti veramente potenti in nessuna delle tre.

Prendiamo per esempio la mia classe, il Warrior. Le tre filosofie di base sono: Arms, dedicata all'arte del combattimento e alla specializzazione nell'uso delle armi; Protection, che insegna al guerriero come dirigere su di sé l'aggressività dei mostri e lo rende un grande incassatore; Fury, che sprigiona la rabbia del combattente fino a farlo diventare una bestia scatenata e quasi incosciente del pericolo. Ora, il guerriero perfetto per ogni circostanza, il Warrior ideale, sarebbe quello in grado di padroneggiare tranquillamente tutte e tre le sopracitate specializzazioni. Ma questo, purtroppo, rimane un sogno. Perché, come già detto, i TP sono contati. A questo punto, il Warrior deve porsi un interrogativo fondamentale: voglio concentrarmi sul fare un bel po' di danni in ogni combattimento, brandendo la mia ascia a due mani (Arms con un pizzico di Fury, molto utile nel PvP), o preferisco dedicarmi alla guida del mio gruppo nei dungeon più pericolosi, impugnando spada e, soprattutto, scudo (Protection, molto importante per le istanze di alto livello)? Personalmente, sono più votato al PvP, ma non disdegnerei le avventure colossali. Il fatto di non poter mai essere uno specialista adatto a entrambe le esperienze, un po' mi spiace.

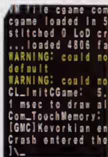
La stessa preoccupazione ce l'ha, in questo momento, mia figlia Faida, che è una sacerdotessa. Inutile dirlo, è un'attaccabrighe di prima categoria, per cui si è specializzata nella dannosa (per i nemici) magia Shadow. In vista dei pericolosi dungeon che l'attendono, però, teme che la sua conoscenza del ramo Holy (magie curative) possa non essere soddisfacente.



Web of Warcraft

Siete in difficoltà con una particolare quest? Volete conoscere il posto dove cercare l'arma più potente per il vostro personaggio? La Grande Rete, si sa, viene incontro al videogiocatore con una serie di siti che raccolgono preziosi dati sui vostri titoli preferiti. I due che consigliamo questo mese sono www.allakhazam.com e www.thottbot.com, vere e proprie miniere di informazioni utili all'appassionato di *World of Warcraft*. Grazie a degli efficaci motori di ricerca interni, sarà sufficiente inserire il nome di un personaggio non giocante, di un luogo o di un oggetto per sapere tutto e il contrario di tutto su ciò che vi interessa, con tanto di mappe dettagliate.





GMC TRUCCHI

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

SINGLES 2 – CUORI IN AFFITTO

Tutte le modalità sbloccate

Per esplorare tutte le modalità che *Cuori in Affitto* può offrire, è sufficiente entrare nella cartella che contiene i file di configurazione del gioco (per esempio, con l'installazione predefinita il percorso che bisogna compiere è **C:\Programmi\Singles 2\Config**) e modificare il file **game.gfc**. Innanzitutto, cliccatevi sopra con il tasto destro del mouse, sceglicte **Proprietà** e, nel caso ci fosse un segno di spunta di fianco all'attributo **Sola Lettura**, disattivatelo. Ora fate una copia del file e successivamente apritelo con un editor di testo, come il Blocco note. Cercate nel listato le righe di codice che seguono: **BackyardEnabled = false**, **ApartmentEnabled = false** e **PenthouseEnabled = false**. Cancellate da ognuna l'attributo **false** e sostituitelo con il valore **true**, poi salvate il file di testo, chiudetelo e riavviate il gioco. Se inizierete una nuova partita, noterete che tutte le opzioni di scelta saranno sbloccate.

Iniziare il gioco con un'enorme riserva di denaro

Per fare in modo che il vostro single non debba mai soffrire la povertà, aprite nuovamente con un editor di testo il file **game.cfg**, citato nel paragrafo precedente (ci raccomandiamo di fare sempre la copia del file prima di modificarlo). Cercate la sezione **Money** all'interno del listato, in cui troverete le seguenti variabili che decretano il denaro reso disponibile dal gioco all'inizio di ogni sezione.

```
moneyEmptyScene = 100000
moneyStartStory = 496
moneyStartBackyard = 2500
moneyStartApartment = 5000
moneyStartPenthouse = 10000
```

Ritoccate le cifre verso l'alto, stando attenti a non superare il valore massimo di **999999**, dato che oltrepassarlo potrebbe causare dei problemi a *Cuori in Affitto*. Salvate il file di testo e godetevi la vostra nuova fortuna.

Aumentare i punti abilità

Per ritoccare il valore dei vostri punti abilità è sufficiente che abbiate già iniziato una partita e che abbiate salvato almeno una volta. Andate nella cartella che contiene i salvataggi del gioco (il nostro percorso è **C:\Programmi\Singles 2\savegame**) e aprite con un editor di testo, dopo averne fatto la consueta copia di sicurezza, il file di salvataggio relativo alla vostra partita, distinto perché contiene nel proprio nome il luogo dove si sta svolgendo la vostra partita (per esempio, se state giocando nell'appartamento, il file da modificare sarà **savegame_apartment.dat**). Cercate nel listato la stringa **skillpoints** e cambiate il valore di fianco con **30**.


Bella è bella, se in più la facciamo diventare dannatamente ricca, la nostra sarà la single più ambita di tutto il gioco.

Praetorians

Per sbloccare tutte le campagne

Avviate una nuova partita con un nuovo profilo, salvate e poi uscite dal gioco. Entrate nella cartella **C:\Documenti\Praetorians\Profile** e aprite il file ***.usr** con il nome del vostro nuovo profilo tramite un editor di testo (come il Blocco note). Naturalmente, sarà meglio fare una copia del file prima di modificarlo. Dentro il listato si trovano tutte le informazioni relative alle vostre gesta, comprese quelle in merito alle campagne sbloccate, che hanno questa forma:

```
Nome campagna
*VARIANT 1 0
*VARIANT 2 0
*VARIANT 3 0
```

Sostituite lo **0** con il valore **1** per tutte le stringhe in questo modo:

```
Nome campagna
*VARIANT 1 1
*VARIANT 2 1
*VARIANT 3 1
```

Ripetete l'operazione per ogni campagna e saranno tutte sbloccate. Le tre diverse variabili ***VARIANT** indicano i 3 diversi livelli di difficoltà con cui è possibile affrontare i livelli.

FAR CRY

Modalità trucchi

Mercenari e aberrazioni mutanti vi rendono la vita impossibile? Batteteli sul tempo attivando la modalità trucchi di *Far Cry*. Entrate nella cartella **C:\Programmi\Ubisoft\Crytek\Far Cry** e aprite con il Blocco note il file **devmode.lua** (è bene dire che dovete aver fatto la copia di sicurezza prima). Percorrete il listato fino alla fine. Ora controllate se sono presenti le seguenti righe di codice, in caso contrario aggiungetele a mano rispettando spazi, ritorni a capo e punteggiatura.

```
function ToggleGod()
if (not god) then
god=1;
else
god=1-god;
end
if (god==1) then
System:LogToConsole("God-Mode ON");
else
System:LogToConsole("God-Mode OFF");
end
end
```

ATTENZIONE: la seguente istruzione in rosso va scritta senza andare a capo

```
Input:BindCommandToKey("#ToggleGod()", "backspace",1);
```


Volare sulle isole di *Far Cry* è un'esperienza indimenticabile, ma non scordate lo scopo della vostra missione.

Ora andate al desktop, cliccate con il tasto destro sull'icona di *Far Cry* e scegliete **Proprietà**. Nell'attributo **Destinazione** aggiungete, dopo gli apici finali, **-devmode** in modo che la stringa risulti simile a questa: **"C:\Programmi\Ubisoft\Crytek\Far Cry\Bin 32\FarCry.exe" -devmode**. Infine, avviate il gioco dall'icona che avete appena modificato e la modalità trucchi sarà attiva. Per usufruire di indiscussi benefici, premete il tasto associato al trucco desiderato:

TASTO	EFFETTO
P	Aggiunge armi al vostro arsenale
O	Porta il conteggio delle munizioni a 999
F4	Attiva/disattiva la modalità volo e permette di attraversare i muri
F2	Vi teletrasporta al prossimo check point
F9	Permette di salvare la posizione
F10	Permette di caricare la posizione precedentemente salvata
F11	Attiva/disattiva le informazioni dell'interfaccia grafica
F1	Permette di passare dalla visuale in prima persona a quella in terza persona e viceversa
Backspace	Attiva e disattiva l'invincibilità del protagonista (l'energia calerà ugualmente se verrete colpiti)
=	Aumenta la velocità del gioco
-	Diminuisce la velocità del gioco
FS	Riporta il gioco alla velocità standard

TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

Password

Entrate nelle opzioni e, da qui, nel menu di inserimento delle password. La legenda dei codici è la seguente:

L: Leonardo
M: Michelangelo
D: Donatello
R: Raffaello
S: Shredder

PASSWORD	EFFETTO
DRMSRLR	Attiva la modalità "Autoricarica", in cui l'energia vitale dei personaggi viene lentamente rigenerata
DSRDMRM	Attiva la modalità "Full Sempre", in cui l'energia vitale dei personaggi rimane sempre al massimo
LSDRRDR	Attiva la modalità "Tartaruga Potenza", in cui i personaggi sono invulnerabili
MLDSRDM	Attiva la modalità "Squittendo", in cui i nemici emettono strani suoni se colpiti
MRLMRMR	Attiva la modalità "Pizza Paradise", in cui tutti gli item che rigenerano vita vengono sostituiti dalla pizza
SSSMRDD	Attiva la modalità "Camminando", in cui, quando le tartarughe camminano, fanno strani suoni
RDSRMRL	Attiva la modalità "Super Difficile", in cui la resistenza dei nemici è raddoppiata
SLSDRDL	Attiva la modalità "Sfida Incubo", in cui i danni inflitti dai nemici sono raddoppiati
SDLSRLL	Attiva la modalità "Super Potenza d'Attacco", in cui la potenza d'attacco delle tartarughe è raddoppiata
LDRMRLM	Attiva la modalità "Super Potenza Difensiva", in cui vengono dimezzati i danni subiti dalle tartarughe
RSRLRSM	Attiva la modalità "Tutti gli Shuriken che Puoi Lanciare", in cui ci sono Shuriken infiniti
RLMRDSL	Attiva la modalità "Perdi Shuriken", in cui non si possono lanciare Shuriken
DSLRDRM	Sblocca il nuovo equipaggiamento per Donatello
LMRMDRD	Sblocca il nuovo equipaggiamento per Leonardo
MLMRDRM	Sblocca il nuovo equipaggiamento per Michelangelo
RMSRMDR	Sblocca il nuovo equipaggiamento per Raffaello
SRMLDDR	Playmates sbloccati nei Bonus Materiali
LRSRDRD	Abilita la sfida "Colpo fatale", in cui anche un colpo può uccidere un personaggio
SDSDRLD	Abilita la sfida "Abisso", in cui cadere in un crepaccio può uccidere un personaggio
DRSLLSR	Abilita la sfida "Veleno", in cui tutti i personaggi hanno lo status di avvelenati
MRMDRMD	Abilita la modalità "Resistenza", in cui non è possibile ricaricare l'energia


Un colpo del genere avrebbe messo Michelangelo fuori gioco. Per fortuna, l'abbiamo reso invulnerabile.

SPACE HACK

Modalità trucchi

Premete contemporaneamente **Ctrl, Alt** e **F6** per attivare la console di inserimento dei trucchi. Ora scrivete i seguenti codici, per barare un po' con alieni e avventurieri spaziali:

CODICE	EFFETTO
resurrect	Riporta in vita il personaggio
normal damage	Le armi infliggono un danno standard
super damage	Le armi infliggono un danno potenziato
normal items	Gli item si esauriscono con l'uso
super items	Gli item diventano inesauribili
immortal	Attiva l'invincibilità
mortal	Disattiva l'invincibilità
ai off	Disattiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici
ai on	Attiva l'Intelligenza Artificiale dei nemici
off	Disattiva l'effetto di tutti i codici

GIOCHI COMPUTER

Hitman 2: Silent Assassin

Modalità trucchi

Vi piacerebbe rendere l'Agente 47 ancora più letale? Allora andate nella cartella dove risiedono i file di installazione del programma (il nostro standard è **C:\Programmi\Eidos Interactive\Hitman 2**) e fate una copia del file **hitman2.ini**. Ora potete modificarlo in sicurezza, usando il Blocco note o un altro editor di testo. Scorrete tutto il listato e aggiungete in fondo alla pagina la stringa **EnableCheats 1**, stando attenti a riportare correttamente le maiuscole e le minuscole. Salvate il file e avviate il gioco. Vi basterà inserire correttamente i seguenti codici, per attivare il trucco associato:

CODICE	EFFETTO
IOIRULEZ	Inserisce o disattiva l'invincibilità
IOIGIVES	Sblocca tutte le armi e tutti gli oggetti nell'inventario dell'Agente 47
IOIEQPWEAP	Porta al massimo il numero delle munizioni
IOIHITLEIF	Porta al massimo la barra dell'energia
IOISLO	Attiva la modalità "Slow Motion"
IOIER	Attiva la modalità "Bomb"
IOILEPOW	Attiva la modalità "Lethal"
IOIGRV	Attiva la modalità "Gravity"
IOINGUN	Tutte le armi agiscono come la sparachiodi
IOIPOWER	Rende tutte le armi più potenti

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

AGE OF EMPIRES III

Arriva finalmente l'affascinante RTS di Ensemble Studios!

PROVATO!

CONFLICT: GLOBAL STORM

I gruppi speciali all'assalto del terrorismo.

PROVATO!

GT LEGENDS

Il miglior simulatore di guida torna indietro nel tempo.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC UN FANTASTICO GIOCO COMPLETO! E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

NON PERDETE IL NUMERO DI NOVEMBRE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA VENERDÌ 14 OTTOBRE

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

Titoli di CODA



Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 15.

"L'industria videoludica è tradizionalmente restia all'innovazione."

George Lucas – Regista, scrittore

George Lucas reinventerà la ruota?

LO scorso agosto, George Lucas ha tenuto un'importante conferenza durante il SIGGRAPH (una delle manifestazioni più importanti nel settore del multimedia e dell'animazione digitale), in cui ha dichiarato che il futuro del cinema e quello dei videogiochi sono destinati a intrecciarsi sempre di più.

Secondo il regista di "Star Wars", i miglioramenti nell'ambito dell'intelligenza Artificiale e del riconoscimento vocale consentiranno, in pochi anni, di simulare personaggi sintetici credibili e realistici. Di fronte a un pubblico di esperti di animazione, grafici e programmatori accalcati nel Convention Center di Los Angeles, il sessantunenne californiano ha dichiarato: "Vorrei arrivare al punto in cui sarà possibile rivolgersi ai personaggi dei videogiochi e ricevere delle risposte coerenti. Passeremo dai soliti FPS ad avvincenti drammi in soggettiva". Lucas ha anche aggiunto: "Ho deciso di investire tempo e risorse per favorire lo sviluppo di un'industria [quella videoludica] che è tradizionalmente restia all'innovazione".

Tale affermazione suonerà paradossale: l'ambito dei giochi digitali presenta ritmi di innovazione che superano di gran lunga altri comparti dell'industria culturale. Tuttavia, la maggior parte dei miglioramenti riguardano prevalentemente la forma (il "come"), anziché la sostanza (il "cosa"). Lucas, tra i primi e tra i pochi registi cinematografici ad aver perfettamente colto l'importanza culturale, estetica ed economica dei videogiochi – sua l'idea di creare LucasArts e, prima ancora, LucasFilm games – è in grado di fare la differenza. Del resto, il papà di "Star Wars" da sempre applica tecniche videoludiche al suo cinema, aggiornando i film con l'ausilio della tecnologia – si pensi alle edizioni rivedute e corrette in digitale della serie.

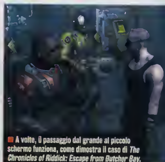
Viviamo in un'epoca di grandi trasformazioni tecno-culturali. Il settore del cinema sta attraversando un momento di transizione: il numero di biglietti venduti è in calo costante, nonostante la proliferazione dei multisala. Secondo una recente indagine di CNN, il 72% degli americani preferisce guardare i film a casa, su DVD. Il consumo di intrattenimento sta diventando sempre più domestico, per ragioni di carattere sociale, culturale ed economico. Per il videogioco, nato nella dimensione pubblica, ma presto emigrato in quella privata, la sfera "casalinga" rappresenta il luogo di elezione. È inevitabile che, nei prossimi anni, la contaminazione linguistica, estetica e produttiva tra cinema e videogame aumenti considerevolmente. Il primo è sempre più digitale. Le sale giochi saranno anche estinte, ma i salotti con schermi digitali sono in ascesa. In altre parole, il cinema parla il medesimo linguaggio del videogioco: il bit. L'uniformazione dei formati – CD-ROM prima, DVD oggi e, in un prossimo futuro, Blu-Ray e/o HD-DVD – ha accelerato il fenomeno legato a questa convergenza. Non mi riferisco certo alla prassi, tutt'altro che originale, di adattare storie per il grande schermo sul monitor e viceversa – per quanto in alcuni casi l'operazione sia indubbiamente riuscita, come in *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay* "diretto" da Vin Diesel/Tigon Studios, un altro personaggio che ha dimostrato di trovarsi a suo agio in entrambi i media. Penso, piuttosto, a forme di interazione ben più significative, con narrazioni che si sviluppano simultaneamente su mezzi d'espressione diversi, riducendo il divario che sussiste tra il "canone" (per esempio, i film di "Star Wars") e "quanto gli ruota attorno" (i videogiochi, i fumetti e i romanzi tratti dalla celebre saga); alla moltiplicazione dei machinima, filmati realizzati con videogiochi (dagli FPS a *The Sims 2*, aspettando *The Movies*); all'interscambio sempre più frequente tra la Silicon Valley e Hollywood (i lungometraggi tratti da *Doom*, *Silent Hill* e, prossimamente, *Halo* confermano che il dialogo tra i due media sta diventando sempre più intenso).

LucasArts possiede il talento, la tecnologia e, soprattutto, le idee per rivoluzionare il settore dei videogiochi. Ed è proprio di un'innovazione radicale che si sente il bisogno, perché, per quanto divertenti, *Star Wars: Knights of the Old Republic XI* e *Star Wars: Republic Commando VI* non rappresentano esattamente il futuro del divertimento elettronico.



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer. Per contattarlo: matteo.bittanti@futureitaly.it.



A volte, il passaggio dal grande al piccolo schermo funziona, come dimostra il caso di *The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay*.